

1 · ENGLISH SECTION  
2 · VERSION FRANÇAISE  
3 · DEUTSCHE GRUPPE  
4 · SEZIONE ITALIANO  
5 · SECCION ESPAÑOL

9

VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGOS VIDEO

# SLOT RACERS™







Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge.

Be sure the Joystick

Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to

your upper left, toward the television screen.

*See Section 3 of your owner's manual for further details.*

**NOTE:** Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

## HOW TO PLAY

Screech! Pow! Smash! This is the super chase scene and you're in it — right behind the wheel of a Super Chasemobile car equipped with power and incredible gadgets.

### CONSOLE CONTROLS:

To start the game action, use the console controls to program the type of game you want to play.

- Press **game select** to choose the game. The numbers of each game appear in the upper left corner. (See Game Descriptions for the game number of each game.)

- Press **game select** to choose one of the four chase mazes.

There are four chase mazes. Each player steers one car through the maze. Chase your opponent and attempt to hit him with one of the secret missiles fired from your car headlights. You score a point each time you hit your opponent with a missile.

The difference between the nine games are:

- The speed of the cars
- The speed of the missiles
- The direction of the missile path



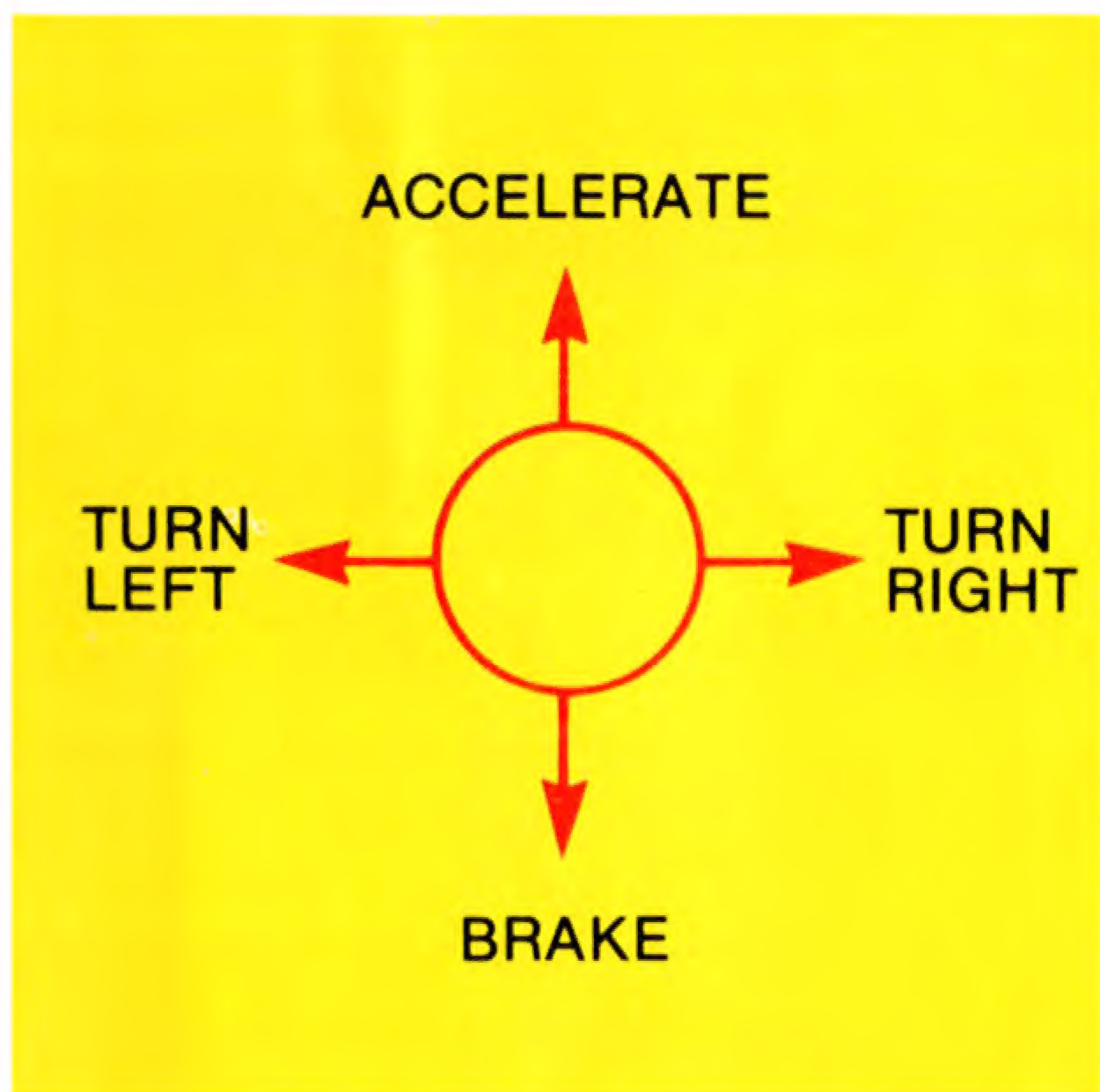
# CONTROLLER ACTION

Use your Joystick Controller to steer the car and fire missiles.

## STEERING THE CAR

- Push the Joystick forward to accelerate the car
- Pull the Joystick towards you to brake the car
- Push the Joystick to the left to turn the car to the left
- Push the Joystick to the right to turn the car to the right

NOTE: You can turn the car only when the car is moving.

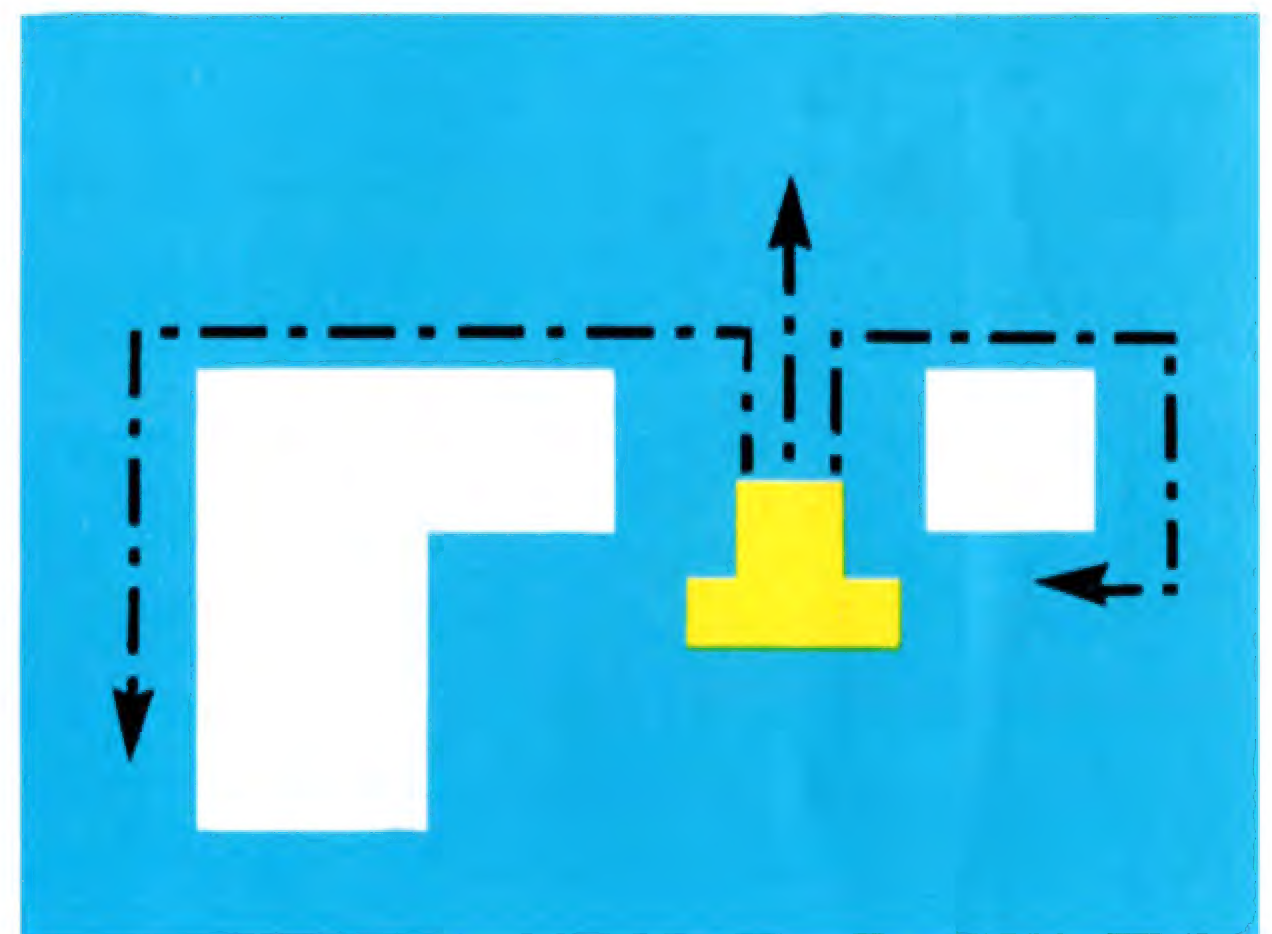


## FIRING MISSILES

To fire a missile, press the red controller button. After you fire a missile, there are three ways the missile can travel.

Control the way the missile travels with your Joystick Controller.

1. If you want the missile to turn left after firing, push the Joystick to the left as you press the red controller button.
2. To turn the missile to the right after firing, push the Joystick to the right as you press the red controller button.
3. The missile will automatically turn at every corner (except in games 8 and 9) when you press the red controller button without pushing the Joystick.





---

## DRIVING TIPS

- In steering the car, note that you cannot turn the car into the wall. The car will automatically take a corner to avoid crashing into a wall.
- After turning your car or missile

onto a street, remember to return the Joystick to its center position. For example, if you push the Joystick to the left to turn the car to the left, push the Joystick back to its center position. Otherwise, the car will continue to make left turns.

---

## SCORING

You score one point each time you hit your opponent's car with a missile. The first player to score 25 points wins the game. The

score of the left controller player appears in the upper left corner; the right controller player's score appears in the upper right corner.

---

## DIFFICULTY SWITCHES

When the **difficulty switch** is in the **b** position, you can shoot consecutive missiles. Note that if a previously fired missile is still on the screen when you fire a new missile, the old missile will disappear.

In **a** position, you cannot fire another missile if you already have

a missile on the screen. Before you can fire another missile:

- The missile on the screen must hit your opponent's car
- OR
- You must retrieve the missile on the screen by steering your car into it.



# GAME DESCRIPTIONS

---

## GAMES 1-4

Select your favorite maze pattern. These games feature missiles that travel faster than the cars. Note that the speed of both the missiles and cars increase with each game number. For example, Game 1 has the slowest moving missiles and cars; Game 4 features the fastest moving missiles and cars.

## GAMES 5-7

Drive your car fast on these mazes. This time, the cars travel faster than the missiles during

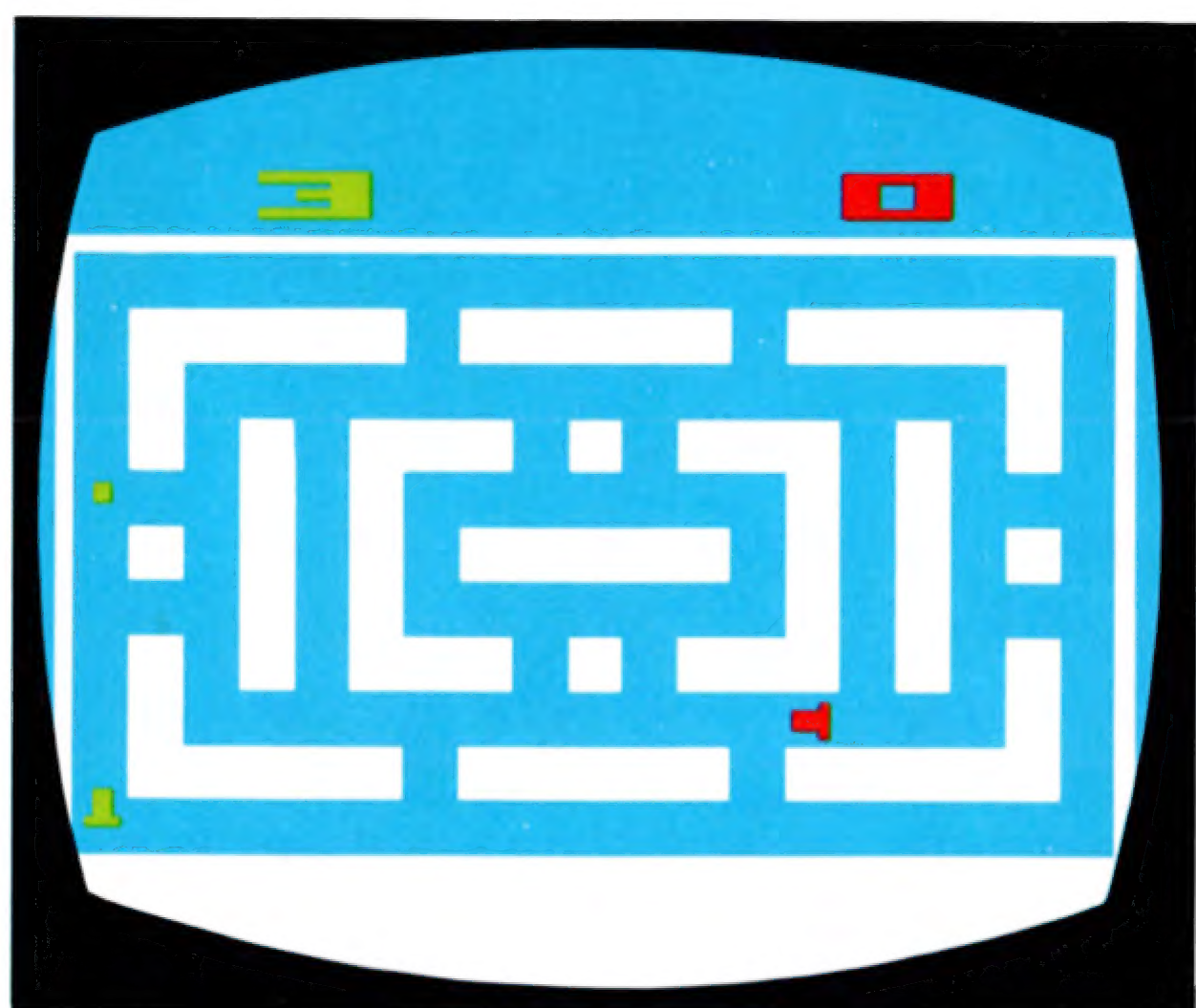
these games. Note that the speed of the cars increases with each game number. For example, Game 5 features the slowest moving cars; Game 7 offers plenty of speed.

## GAMES 8 AND 9

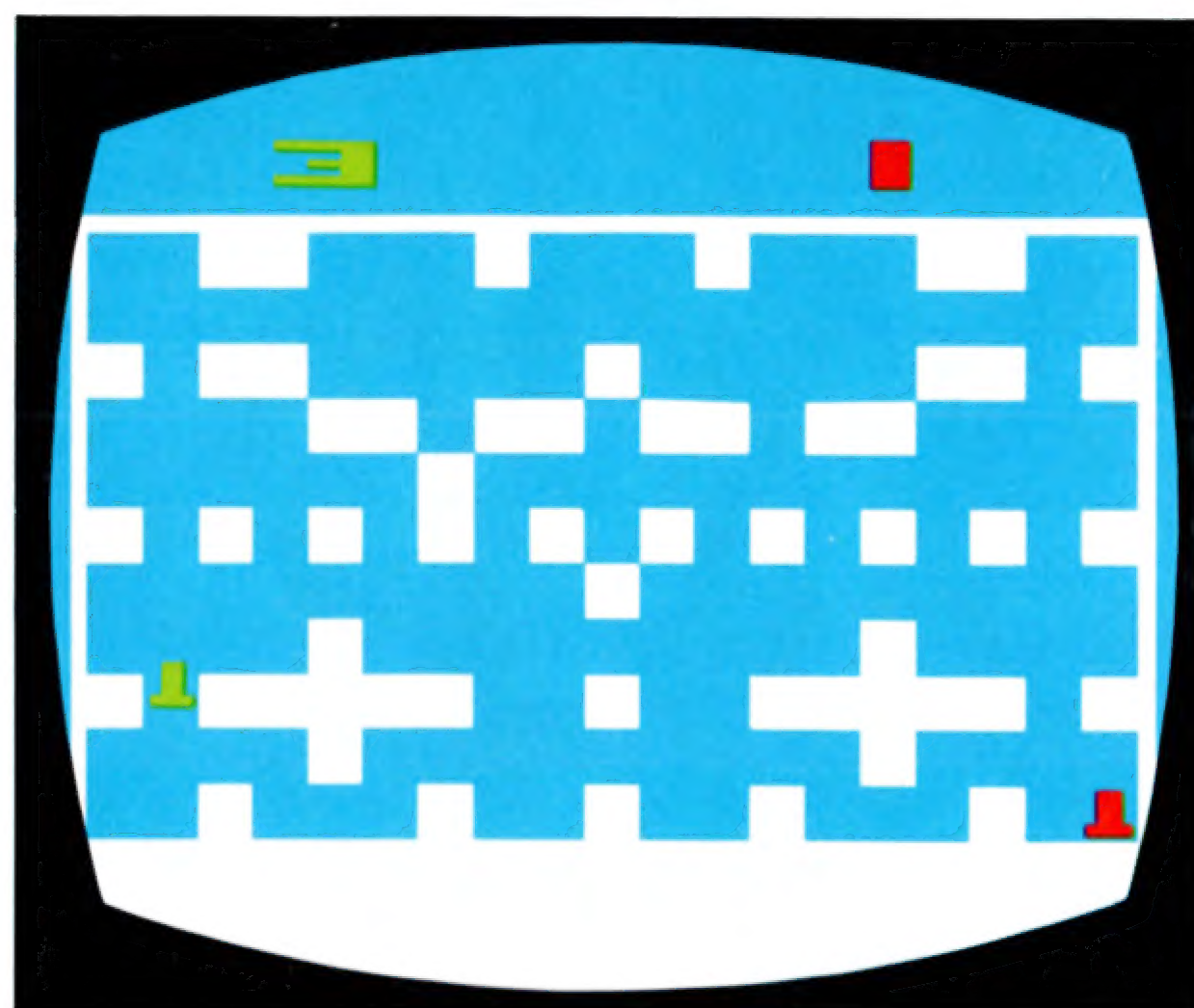
Missiles do not automatically turn corners during these games. That's why some of your missiles may become trapped in front of a wall. In Game 9 you're driving race cars; Game 8 features slower cars.

**SLOT RACERS™**

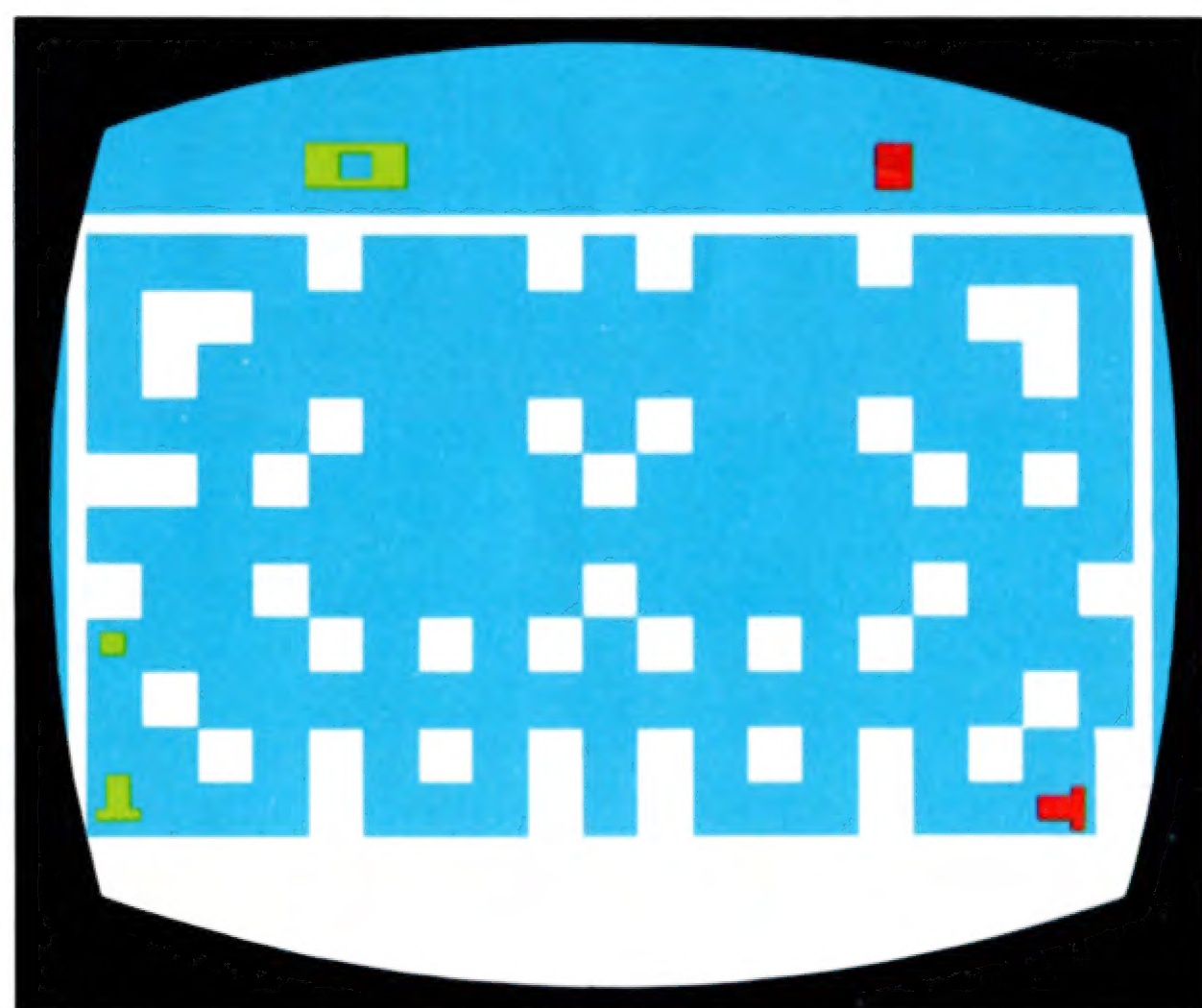




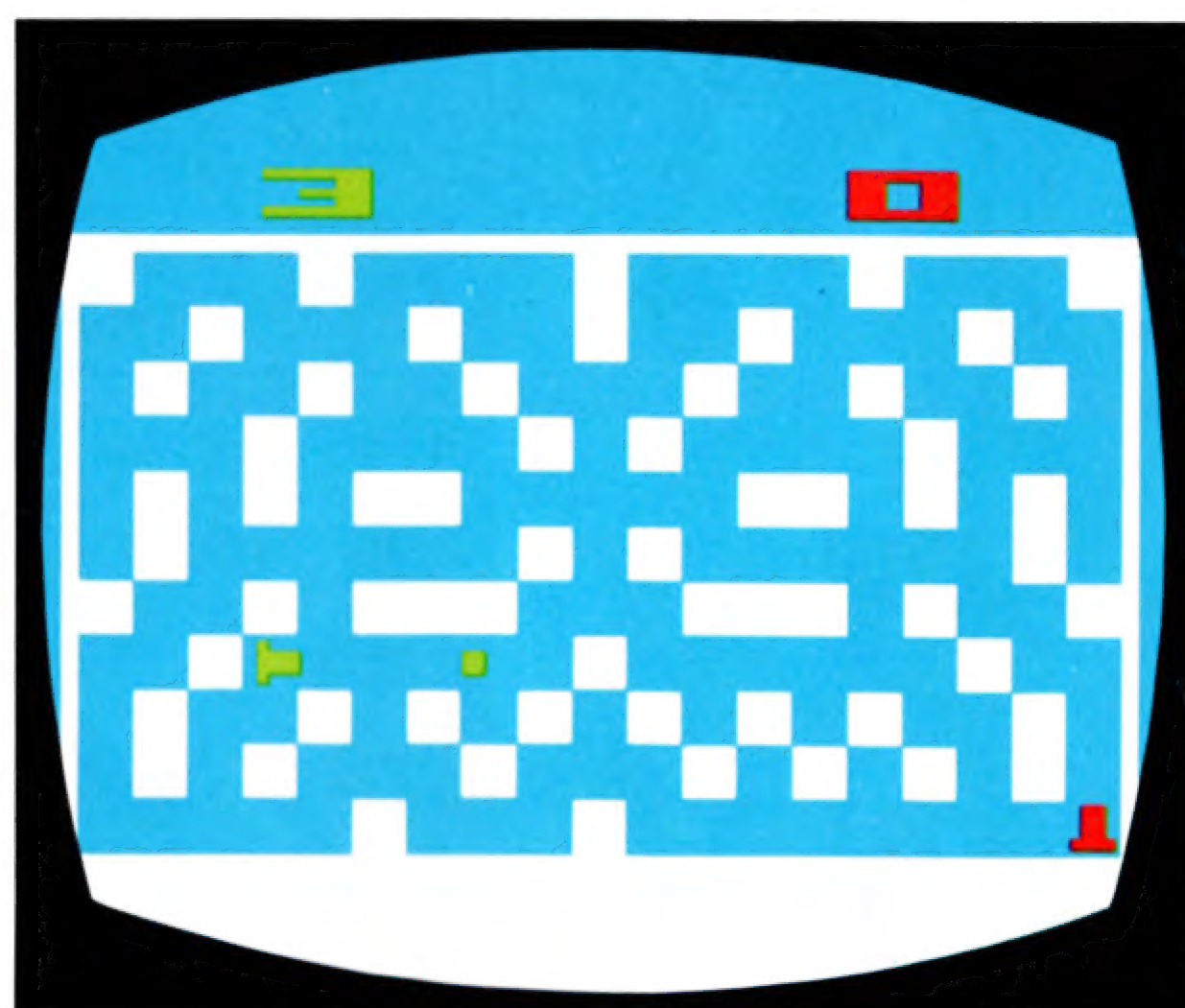
*Maze 1*



*Maze 2*



*Maze 3*



*Maze 4*



---

# SLOT RACERS™

---



Avec cette cassette ATARI (ATARI® Game



Program™ cartridge), utilisez les commandes à manettes. Enfoncer la commande du joueur de droite dans la prise **RIGHT** au dos de l'appareil, celle du joueur de gauche dans la prise **LEFT**. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision. Si vous jouez seul, utilisez

une seule commande dans la prise **LEFT**.

*Consulter le chapitre 3 de la notice pour des renseignements plus détaillés.*

**N.B.** Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre ATARI Video Computer System™ game.

## MARCHE DU JEU

### MARCHE DU JEU

La poursuite est terrible, et vous êtes dans le feu de l'action... au volant d'une redoutable voiture équipée pour la poursuite, un bolide truffé de gadgets incroyables.

### LES COMMANDES DU PUPITRE

Utilisez les commandes pour programmer le type de jeu que vous désirez.

- appuyez sur la touche de sélection de jeu pour choisir le jeu. Le numéro de chaque jeu apparaît en haut à gauche de l'écran (voir description des jeux plus loin).

- appuyez sur la touche de sélection des jeux pour choisir l'un des quatre labyrinthes où se déroule la poursuite.

Il existe quatre labyrinthes. Chaque joueur pilote une voiture dans son labyrinthe. Poursuivez votre adversaire et essayez de le toucher avec l'un des missiles secrets que tirent les phares de votre voiture. Vous marquerez un point chaque fois que l'un de vos missiles touche votre adversaire.

Les différences entre les neuf jeux portent sur les éléments suivants:

- la vitesse des voitures
- la vitesse des missiles
- la trajectoire des missiles



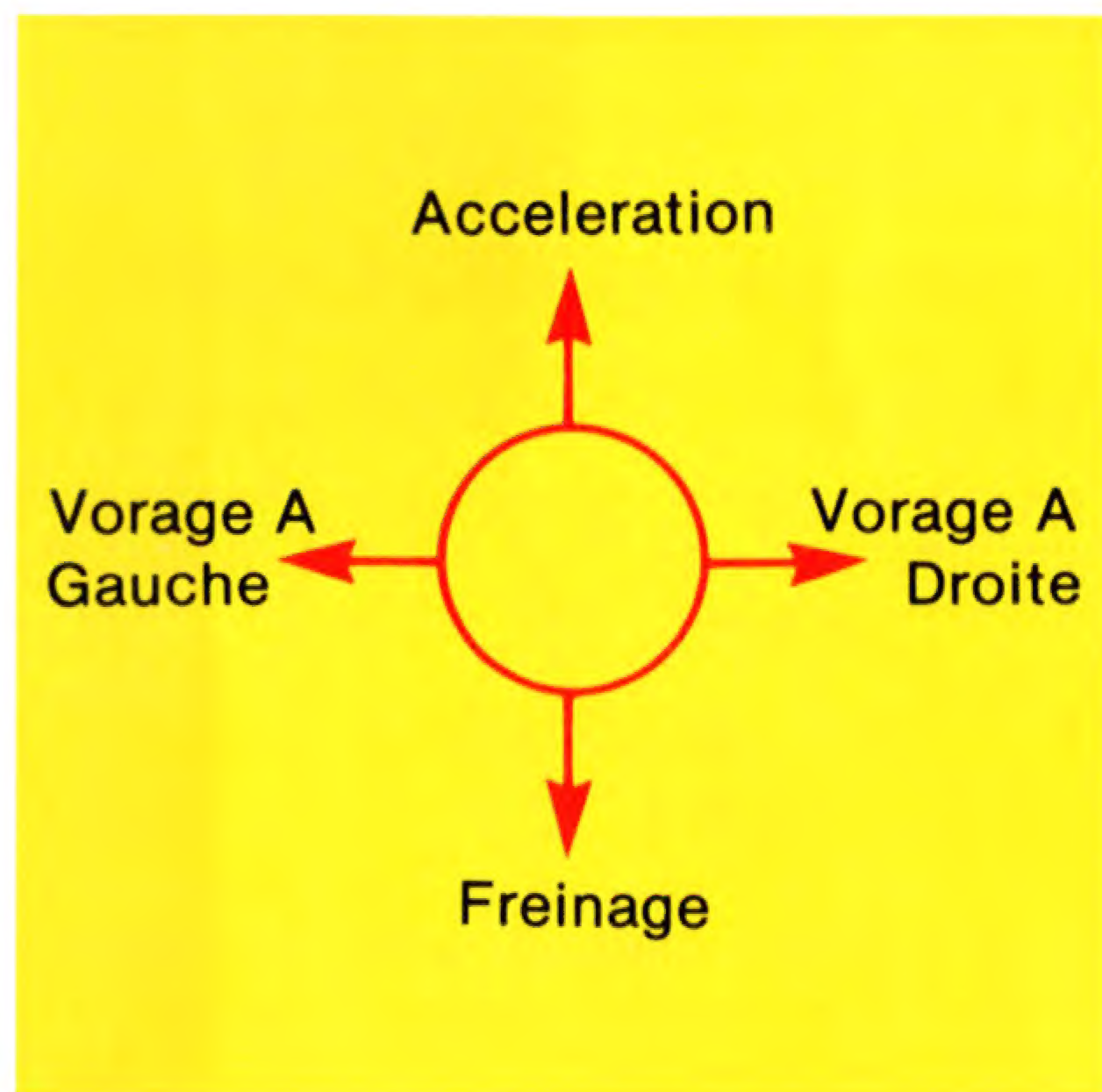
# ROLE DE LA COMMANDE

Utilisez votre commande pour piloter la voiture et lancer les missiles.

## CONDUITE DE LA VOITURE

- poussez le levier vers l'avant pour accélérer la voiture.
- tirez le levier à vous pour freiner la voiture
- basculez le levier à gauche pour faire tourner la voiture à gauche
- basculez le levier à droite pour faire tourner la voiture à droite

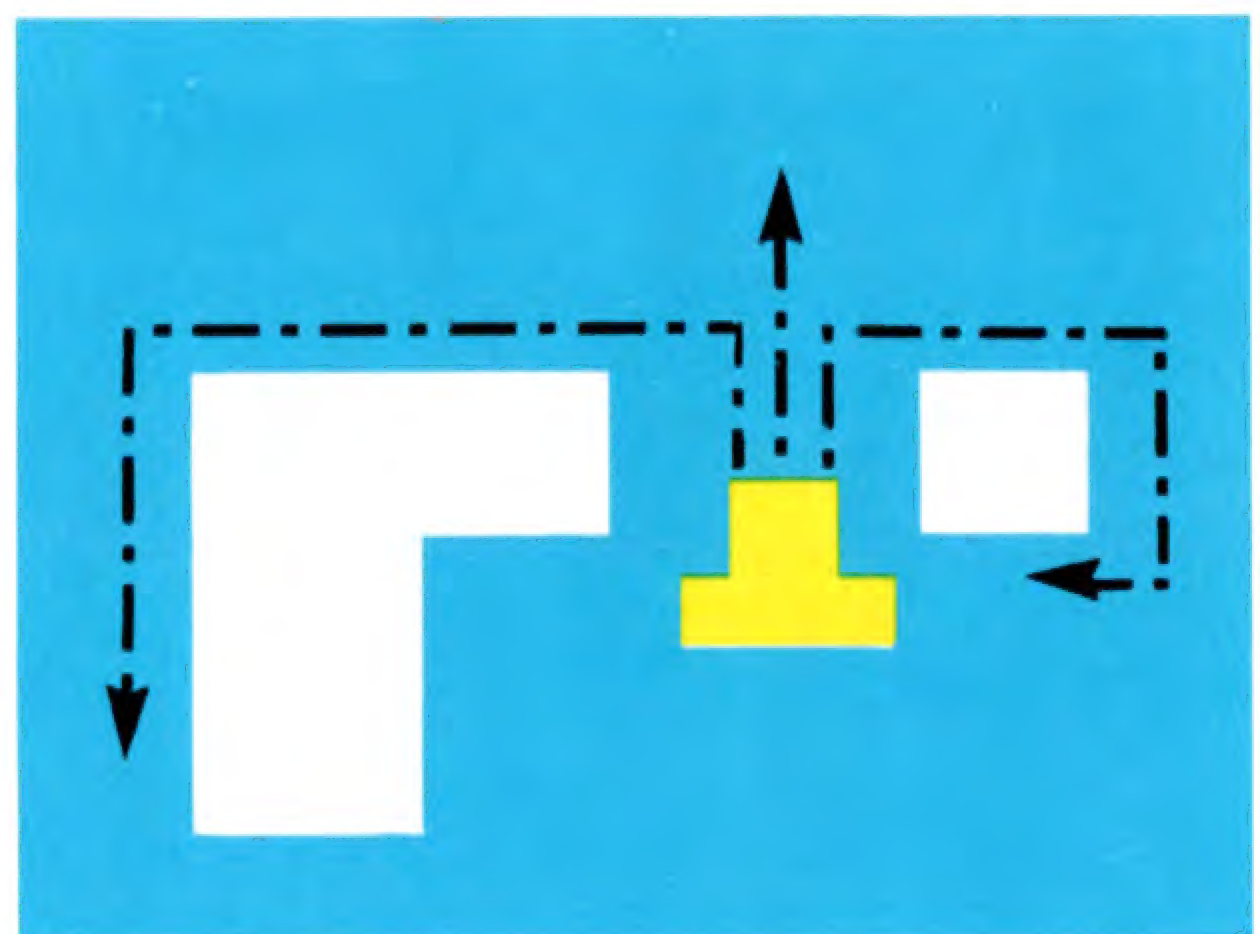
**N.B.** Vous ne pouvez faire tourner la voiture que lorsqu'elle est en marche.



## TIR DES MISSILES

Pour lancer un missile, appuyez sur le bouton rouge de votre commande. Après son lancement, un missile peut suivre trois trajectoires. Contrôlez cette trajectoire à l'aide de votre levier de commandes.

1. Si vous voulez que le missile tourne à gauche après le lancement, basculez le levier vers la gauche en appuyant sur le bouton rouge.
2. Pour faire tourner le missile vers la droite après le lancement, basculez le levier vers la droite en appuyant sur le bouton rouge.
3. Le missile suit automatiquement chaque virage (sauf dans les jeux 8 et 9) lorsque vous appuyez sur le bouton rouge sans actionner le levier.





---

### CONSEILS POUR LA CONDUITE

- En conduisant la voiture, vous remarquerez que vous ne pourrez pas la diriger sur un mur. Elle suivra automatiquement le virage pour éviter la collision.
- Après avoir fait tourner votre voiture ou votre missile dans

une voie, n'oubliez pas de ramener le levier en position centrale. Par exemple, si vous basculez le levier à gauche pour faire tourner la voiture à gauche, il vous faut le ramener ensuite en position centrale, sinon la voiture continue de tourner.

---

### SCORE

Vous marquez un point chaque fois que vous touchez la voiture de votre adversaire avec un missile. Le premier joueur qui marque 25 points a gagné la partie. Le score

du joueur de gauche est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran, celui du joueur de droite dans l'angle supérieur droit.

---

### SELECTEUR DE DIFFICULTE

Lorsque le sélecteur de difficulté est en position **b**, vous pouvez tirer plusieurs missiles consécutifs. N'oubliez pas que si un missile précédemment tiré est encore sur l'écran lorsque vous en lancez un nouveau, le premier missile disparaîtra.

Si le sélecteur est en position **a**, vous ne pouvez pas tirer d'autres missiles tant que l'un des vôtres

est encore sur l'écran.

Avant que vous puissiez lancer un nouveau missile:

- le missile présent sur l'écran doit toucher la voiture de votre adversaire OU
- vous devez récupérer le missile sur l'écran en le touchant avec votre voiture.



# DESCRIPTION DES JEUX

---

## JEUX 1 - 4

Sélectionnez le labyrinthe de votre choix. Dans ce jeu la vitesse des missiles est supérieure à celle des voitures. La vitesse des missiles et des voitures augmente selon les jeux. Par exemple, dans le jeu 1, la vitesse des missiles et des voitures est la plus lente. Dans le jeu 4, leur vitesse est la plus rapide.

## JEUX 5 - 7

Vous avez une conduite rapide dans ces labyrinthes. Les voitures se déplacent maintenant plus

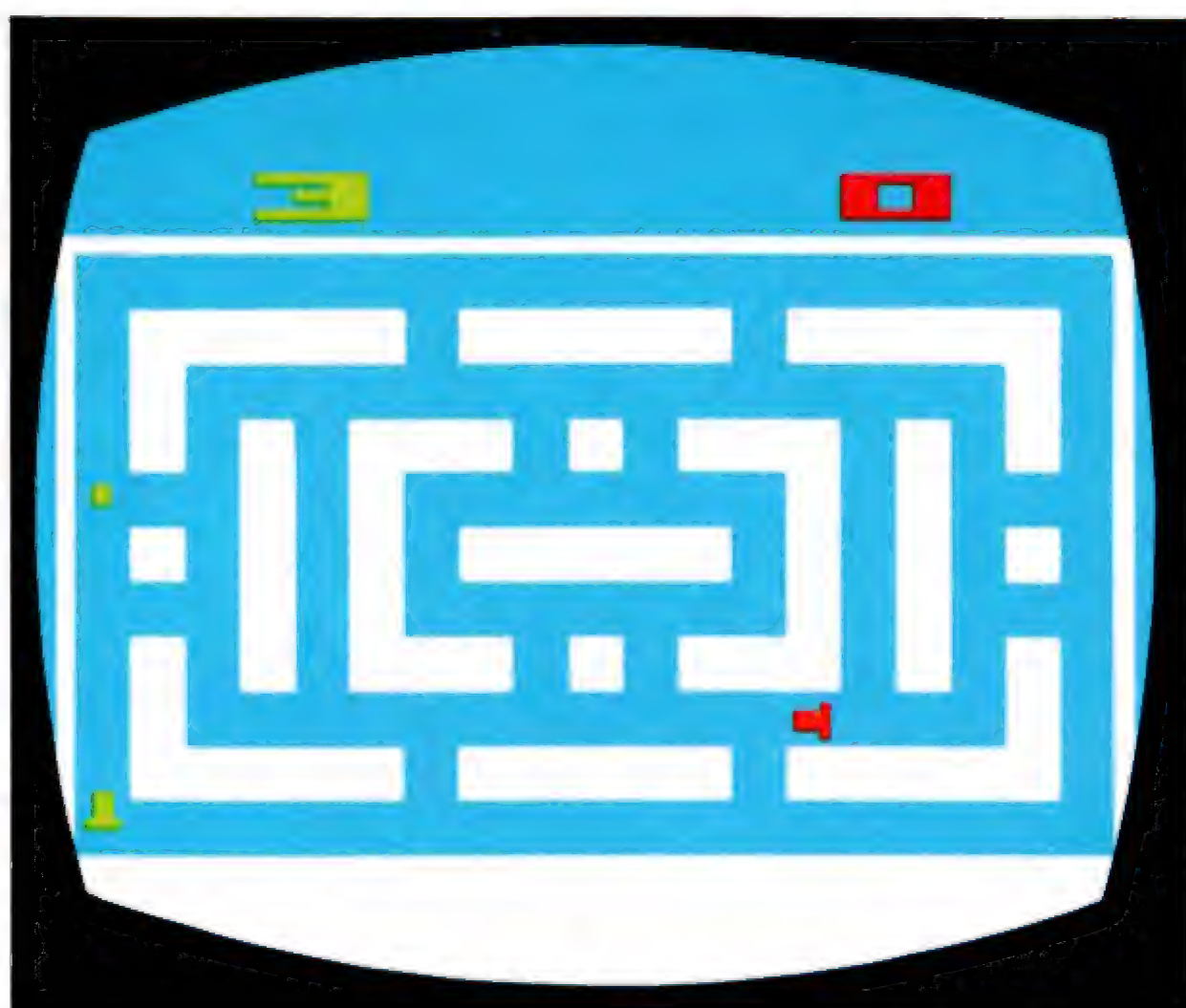
vite que les missiles. La vitesse des voitures augmente selon les jeux. Par exemple, dans le jeu 5, les voitures sont les plus lentes; le jeu 7 vous offre toute la vitesse que vous désirez.

## JEUX 8 ET 9

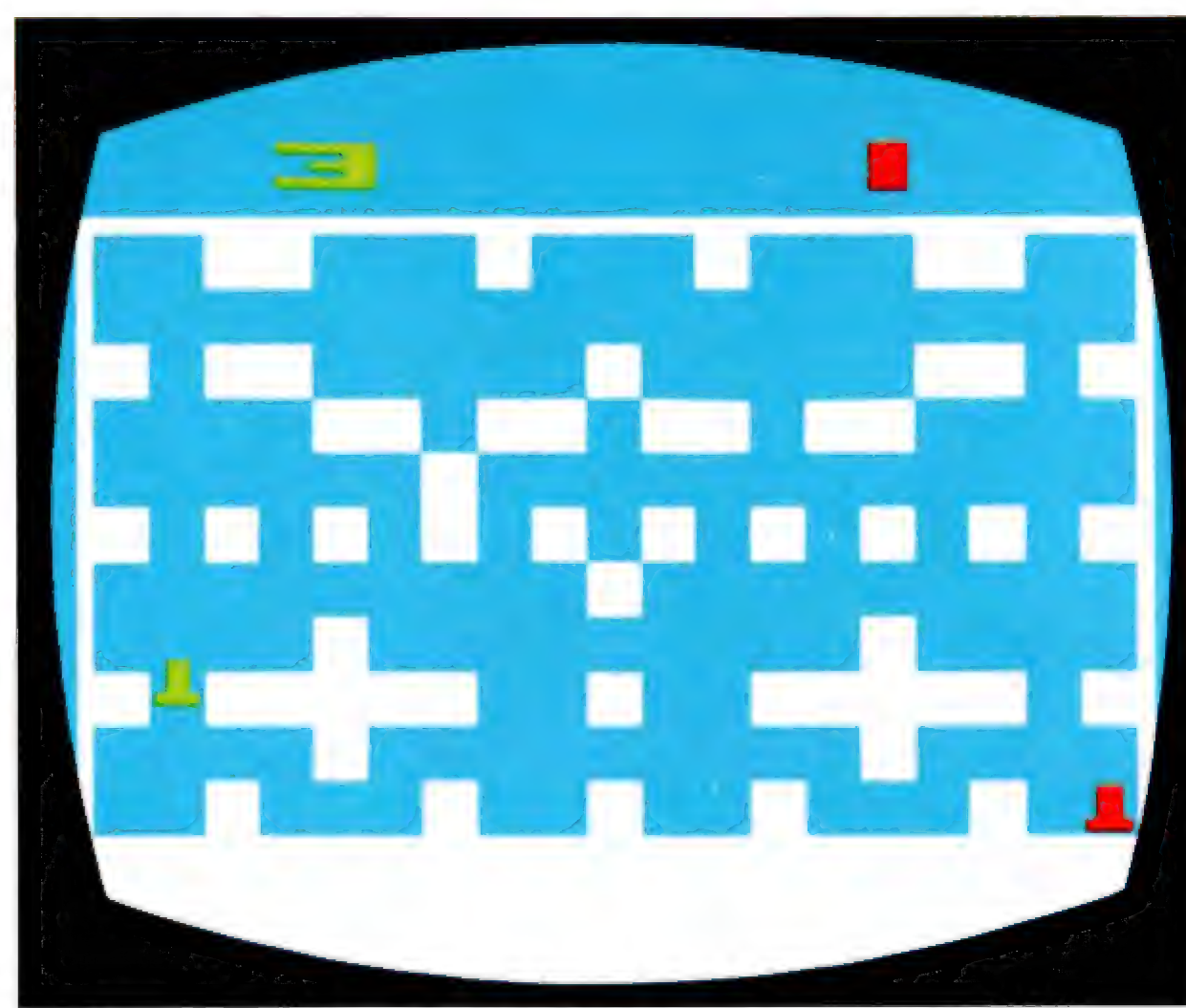
Les missiles ne suivent pas automatiquement les virages dans ces jeux. C'est pourquoi certains de vos missiles peuvent être arrêtés par un mur. Dans le jeu 8, la vitesse des voitures est la plus lente. Dans le jeu 9, vous pilotez un bolide.

# SLOT RACERS™

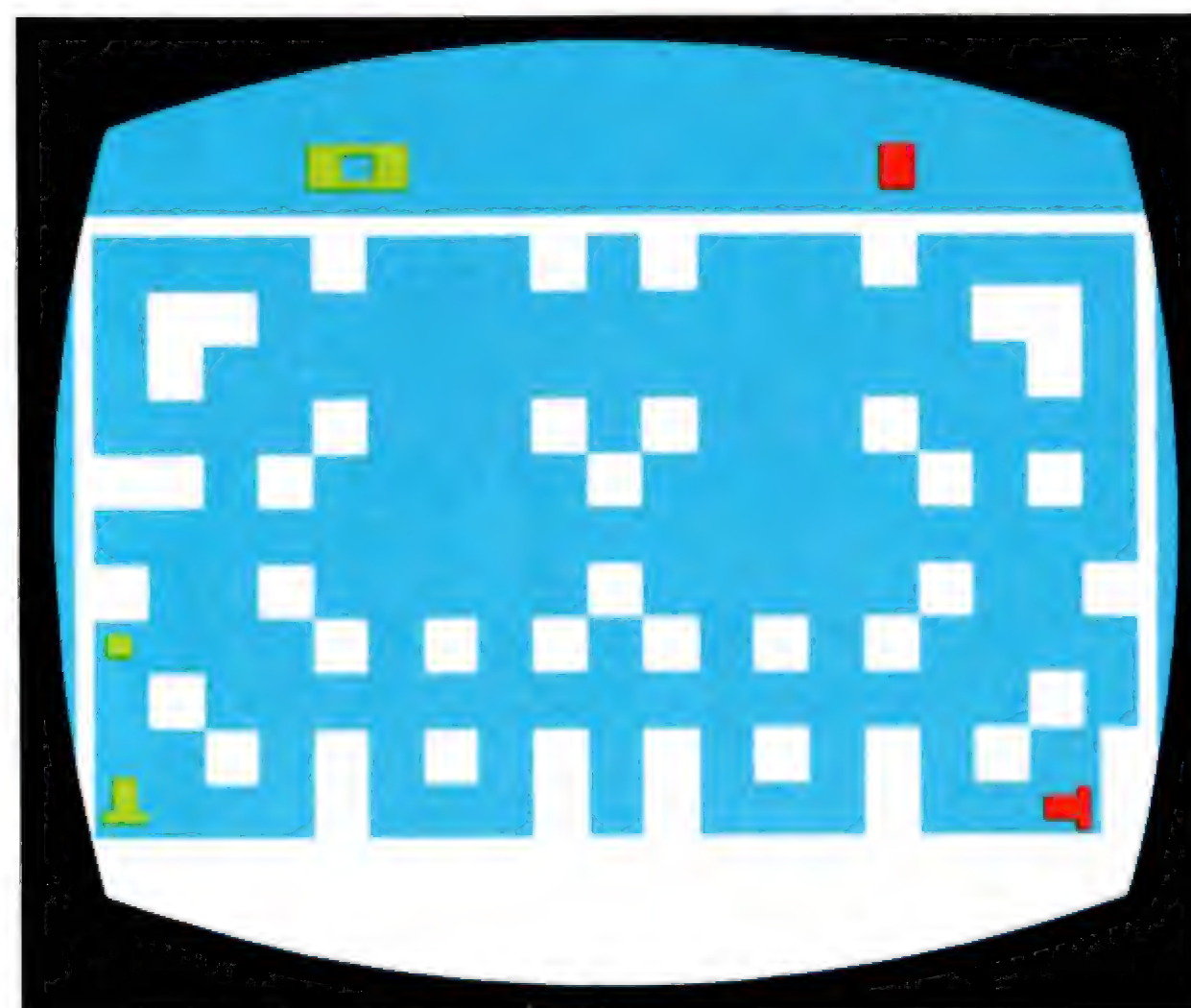




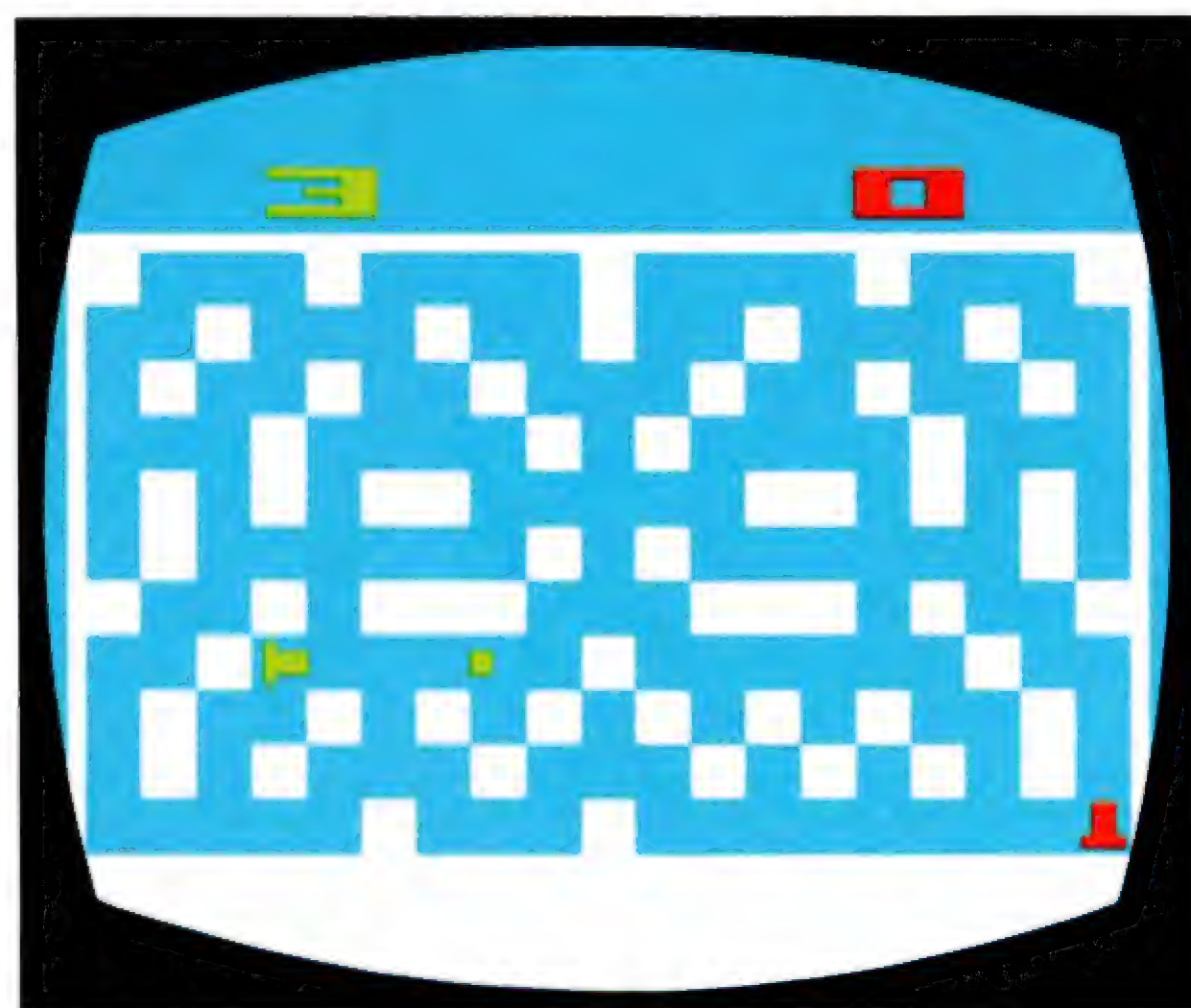
*Labyrinthe 1*



*Labyrinthe 2*



*Labyrinthe 3*



*Labyrinthe 4*



---

# SLOT RACERS™

---



Mit diesem  
ATARI®  
Game  
Program™  
cartridge



benutzen Sie die Knüpfelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (LEFT) und rechten (RIGHT) STEUERUNGS-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer System™ game steckt. Halten Sie die Knüpfelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

*Details finden Sie in Abschnitt 3 Ihrer Video Computer System™ Gebrauchsanweisung*

**HINWEIS:** Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter (POWER) stets **AUS** (off). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzungsdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

## SO WIRD GESPIELT

Quietschen, Krachen, CRASH!!  
Eine echte Superjagd, und Sie sind mitten drin. . . hinter dem Lenkrad eines Superjagdmobils, mit Riesen-Leistungsvermögen und unwahrscheinlichem Zubehör.

### KONSOLENSTEUERUNGEN:

Sie beginnen, indem Sie die Konsolensteuerungen zur Programmierung des gewünschten Spiels benutzen.

- Drücken Sie den **Spielwahlschalter** (GAME SELECT) und wählen Sie ein Spiel. Die Nummern jedes Spiels erscheinen in der oberen linken Ecke. (Weitere Hinweise über die einzelnen Spiele finden Sie unter "Spielbeschreibungen".)

- Drücken Sie den **Spielwahlschalter** (GAME SELECT), um eines der vier Verfolgungslabyrinth zu wählen.

Es gibt vier Labyrinth. Jeder Spieler steuert einen Wagen durch das Labyrinth. Jagen Sie Ihrem Gegner nach und versuchen Sie, ihn mit einer der geheimen Raketen zu treffen, die von den Scheinwerfern Ihres Wagens abgeschossen werden. Jedes Mal, wenn Sie Ihren Gegner mit einer Rakete treffen, erhalten Sie einen Punkt.

Die Unterschiede zwischen den neun Spielen sind:

- Die Geschwindigkeit der Wagen
- Die Geschwindigkeit der Raketen
- Die Richtung der Raketenbahn



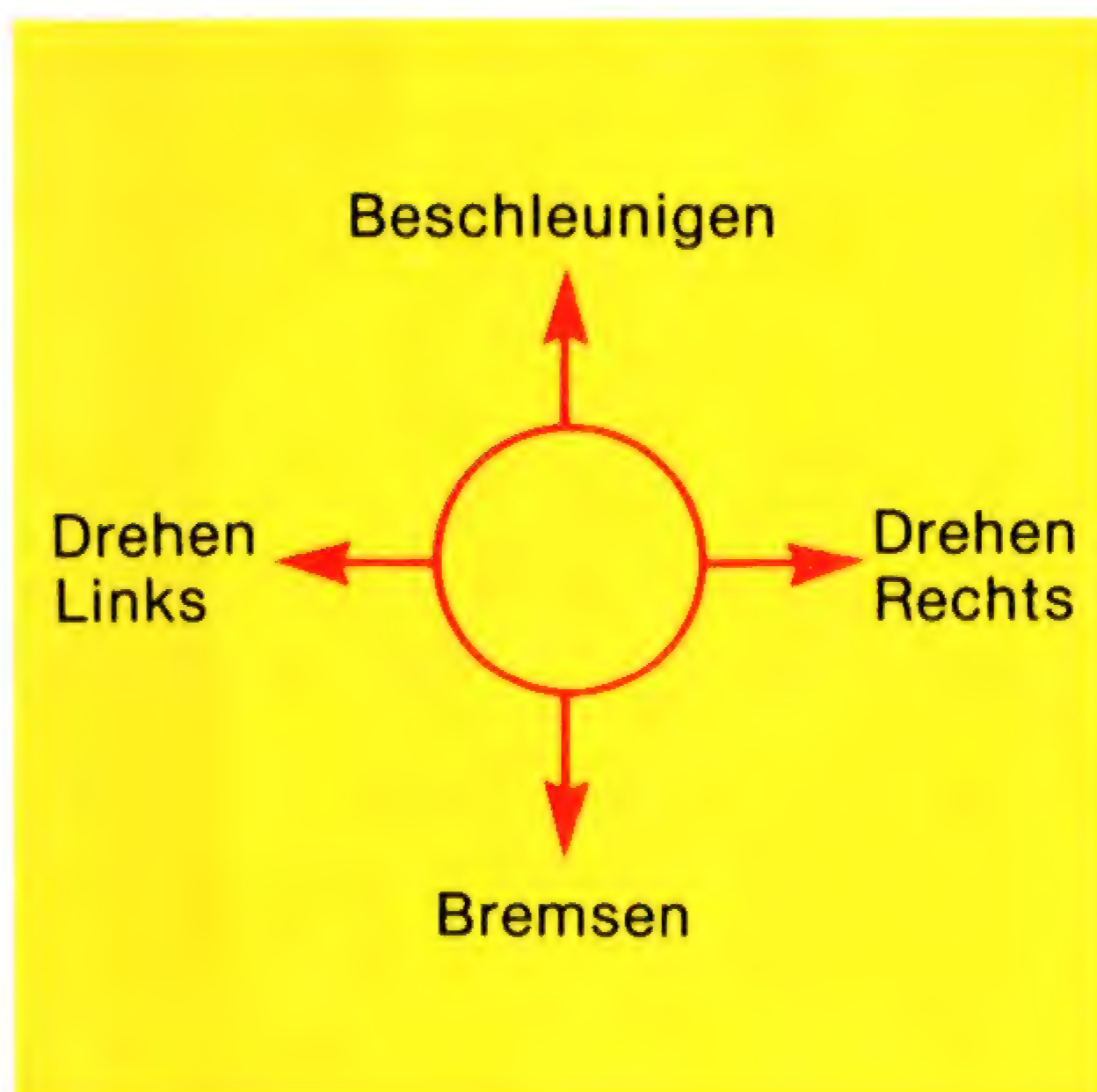
# STEUERUNGSFUNKTION

Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um den Wagen zu lenken und Raketen abzufeuern.

## WAGENLENKUNG

- Führen Sie den Steuerknüppel vorwärts, um den Wagen zu beschleunigen
- Ziehen Sie den Steuerknüppel zu sich, um den Wagen abzubremesen
- Drücken Sie den Steuerknüppel nach links, um den Wagen nach links zu steuern
- Drücken Sie den Steuerknüppel nach rechts, um den Wagen nach rechts zu steuern

HINWEIS: Der Wagen kann nur gewendet werden, wenn er in Bewegung ist.

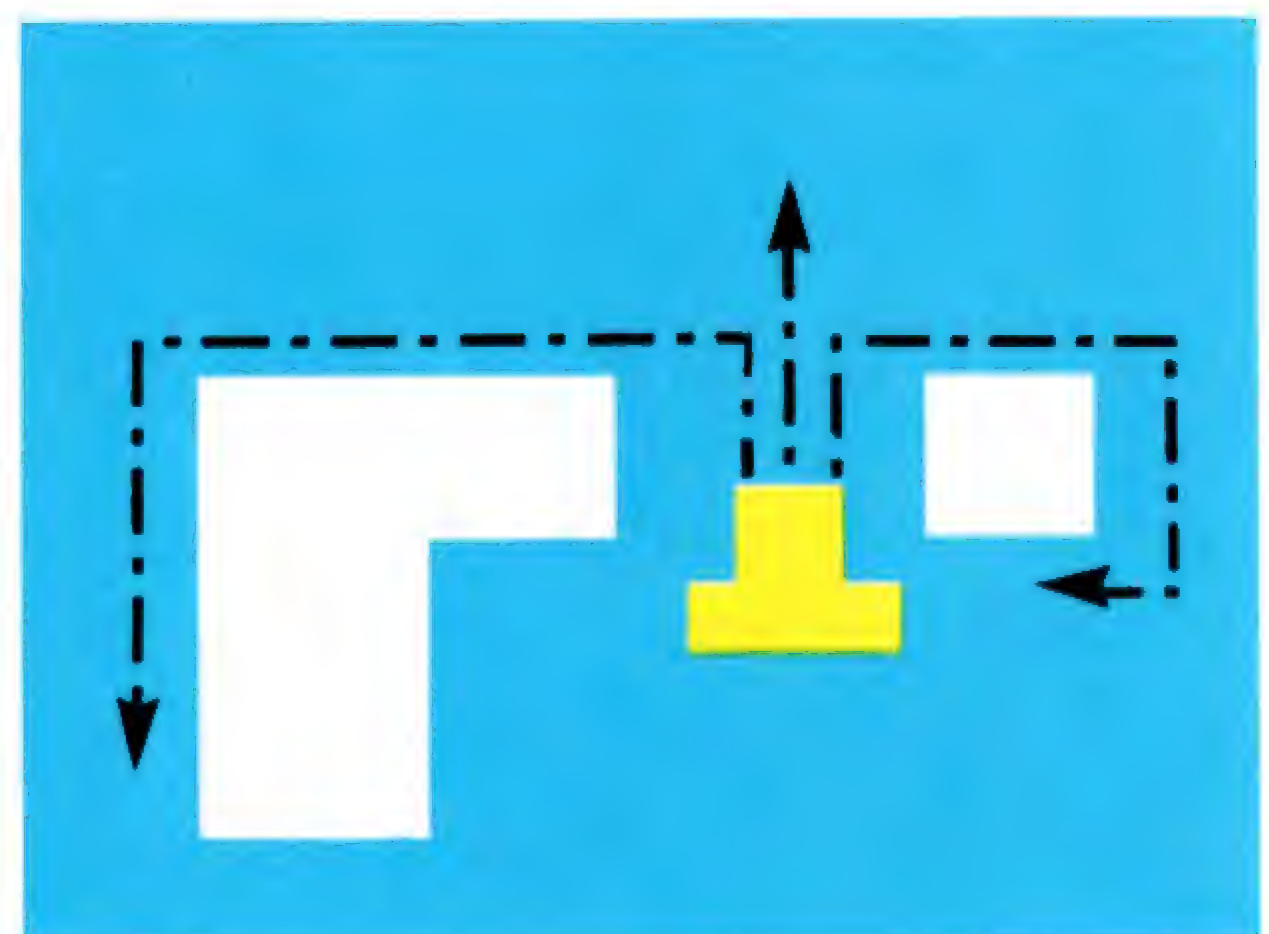


## ABFEUERN VON RAKETEN

Um eine Rakete auszulösen, drücken Sie den roten Knopf. Nachdem Sie eine Rakete abgefeuert haben, kann diese drei Bahnen einschlagen.

Sie regeln die Raketenflugbahn mit dem Steuerknüppel.

1. Soll die Rakete nach dem Auslösen nach links, bewegen Sie den Steuerknüppel nach links, und drücken den roten Knopf.
2. Soll die Rakete nach dem Auslösen nach rechts, bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts, und drücken den roten Knopf.
3. Die Rakete wendet automatisch an jeder Ecke (ausgenommen in den Spielen 8 und 9.), wenn Sie den roten Knopf drücken, ohne den Steuerknüppel zu betätigen.





## FAHR-TIPS

- Beim Lenken des Wagens werden Sie feststellen, dass er nicht gegen die Wände prallt. Der Wagen wendet automatisch, um einen Aufprall auf die Wände zu vermeiden.
- Nachdem Sie Ihren Wagen oder Ihre Rakete auf eine Strass gebracht haben, sollten Sie den

Steuerknüppel in die Mittelstellung zurückbringen. Hatten Sie beispielsweise den Steuerknüppel nach links bewegt, um Ihren Wagen nach links zu fahren, muss der Steuerknüppel in die Mittelstellung zurückgebracht werden. Unterlassen Sie dies, wird der Wagen nach links weiterfahren.

## PUNKTEZAHLUNG

Jedesmal, wenn Sie den Wagen des Gegners mit einer Rakete treffen, erhalten Sie einen Punkt. Der Spieler, der als erster 25 Punkte erzielt, gewinnt. Die Punktezahl

des linken Spielers erscheint in der oberen linken Ecke; die Punktezahl des rechten Spielers wird in der oberen rechten Ecke angezeigt.

## SCHWIERIGKEITSSCHALTER (Difficulty)

Befindet sich der **Schwierigkeitsschalter** (DIFFICULTY) in der **b**-Stellung, können Sie hintereinander Raketen abfeuern. Beachten Sie, dass die vorhergehende Rakete verschwindet, sobald Sie eine neue abfeuern.

In der **a**-Stellung können Sie keine Raketen abfeuern, wenn Sie

bereits eine Rakete im Bildfeld haben. Bevor Sie eine weitere Rakete abfeuern können, muss:

- die Rakete im Bildfeld den Wagen Ihres Gegners treffen  
ODER
- Sie müssen die Rakete vom Bildfeld zurückholen, indem Sie mit Ihrem Wagen in sie hineinfahren.



# SPIELBESCHREIBUNGEN

---

## SPIELE 1-4

Wählen Sie das Labyrinth, das Ihnen am meisten liegt. Diese Spiele enthalten Raketen, die schneller sind als die Autos. Beachten Sie, dass sich die Geschwindigkeit der Raketen und Autos mit jeder Spielnummer erhöht. So hat etwa Spiel 1 die langsamsten Raketen und Wagen; Spiel 4 dagegen weist die schnellsten Raketen und Autos auf.

## SPIELE 5-7

In diesen Spielen fahren Sie Ihren Wagen schnell durch die

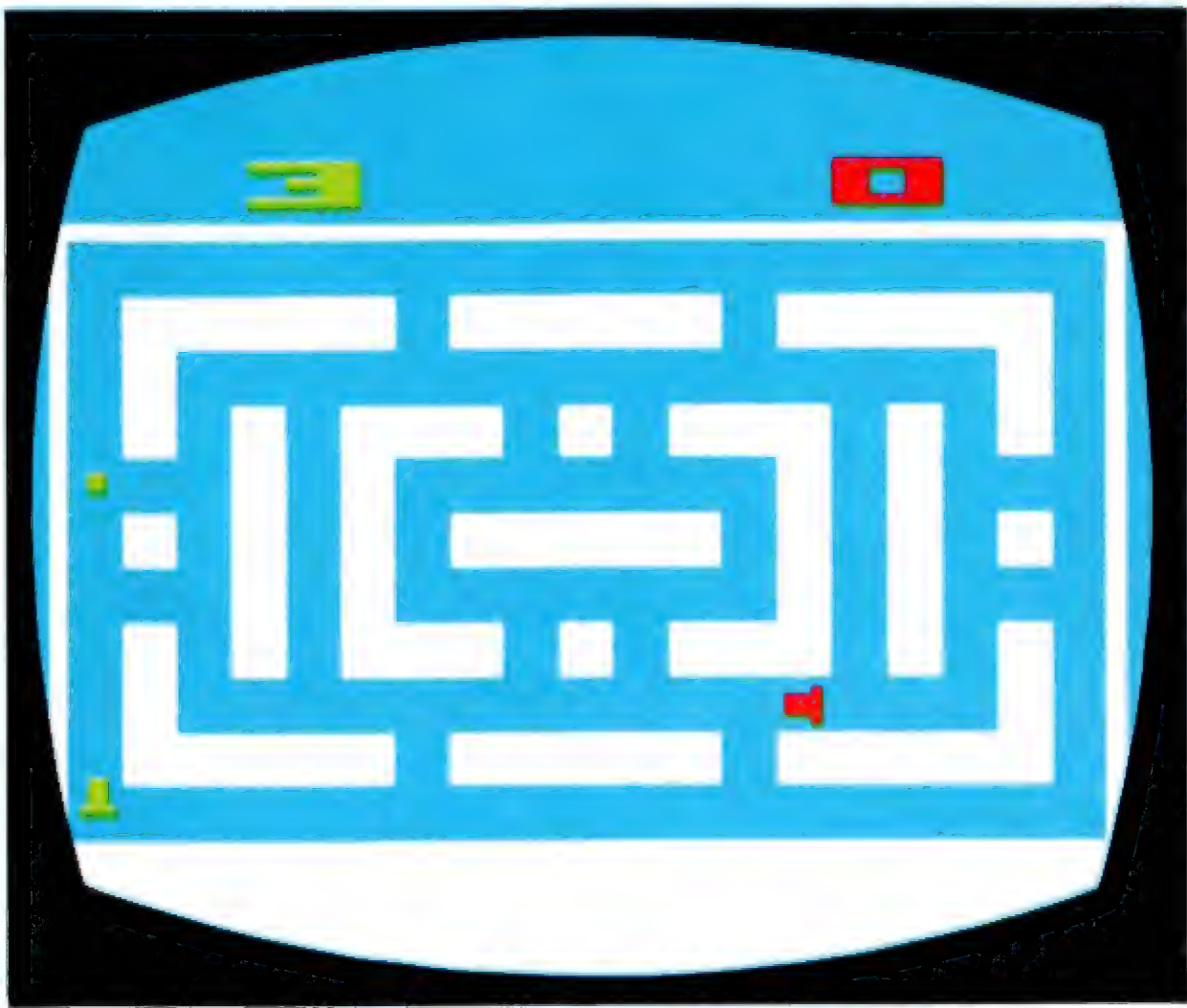
Labyrinth. Hier fahren die Wagen schneller, als die Raketen fliegen. Achten Sie darauf, dass sich die Geschwindigkeit der Wagen mit jeder Spielnummer erhöht. Spiel 5 enthält beispielsweise die langsamsten Autos, während in Spiel 7 mit überaus hoher Geschwindigkeit gefahren wird.

## SPIELE 8 UND 9

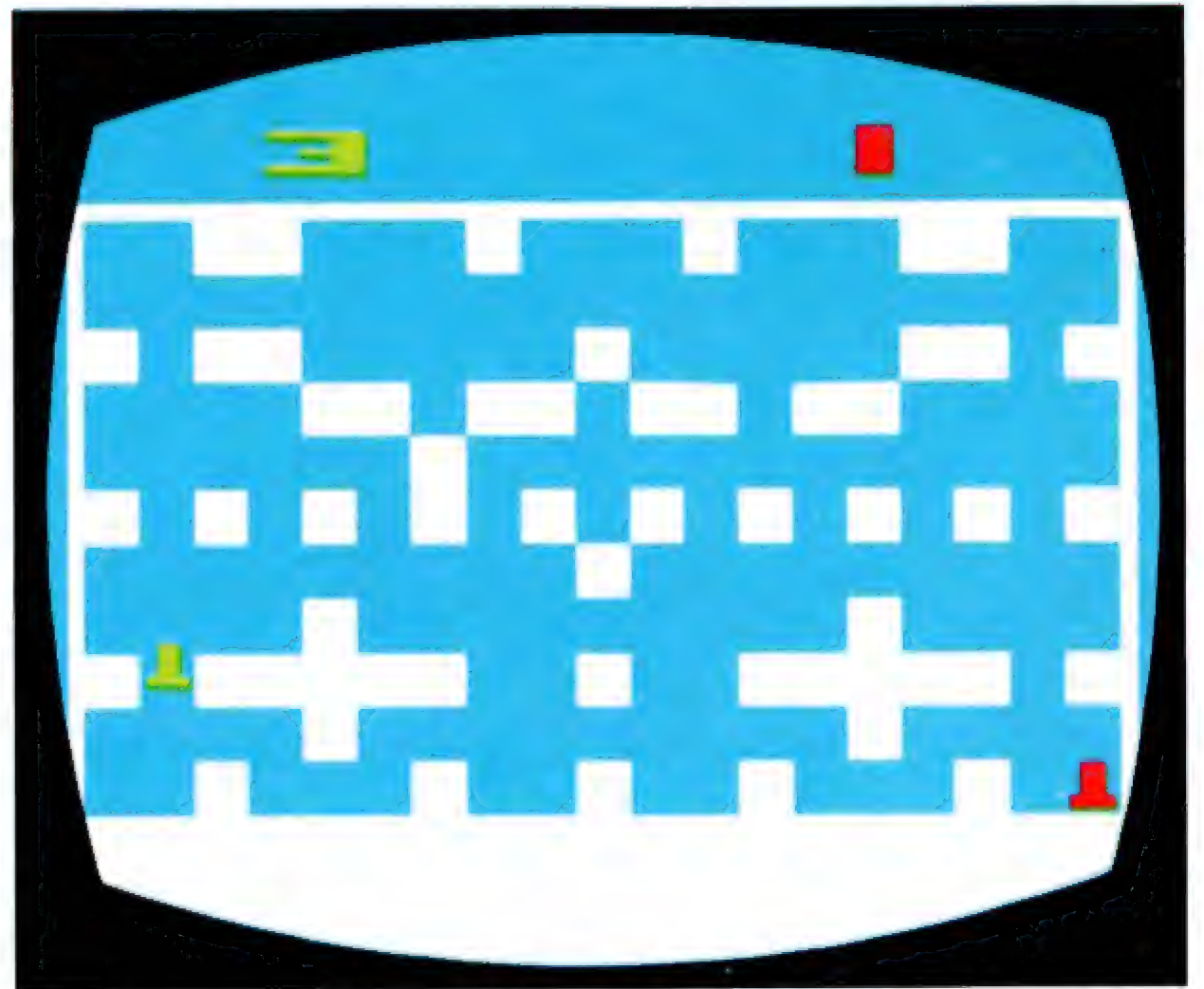
In diesen Spielen wenden die Raketen nicht automatisch an den Ecken. Deshalb bleiben manch Raketen vor einer Wand stecken. Im Spiel 9 fahren Sie Rennwagen; das Spiel 8 ist langsamer.

# SLOT RACERS™

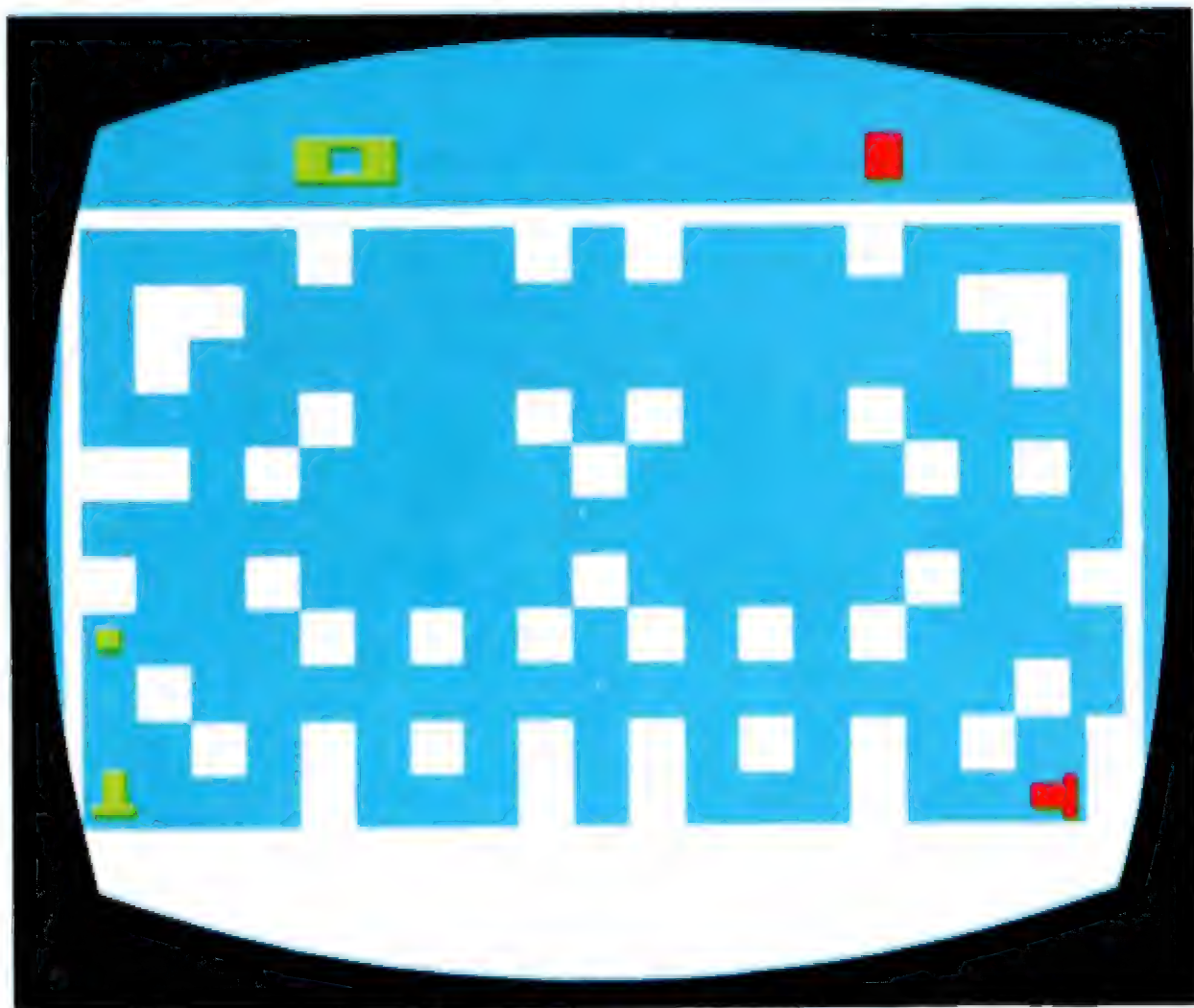




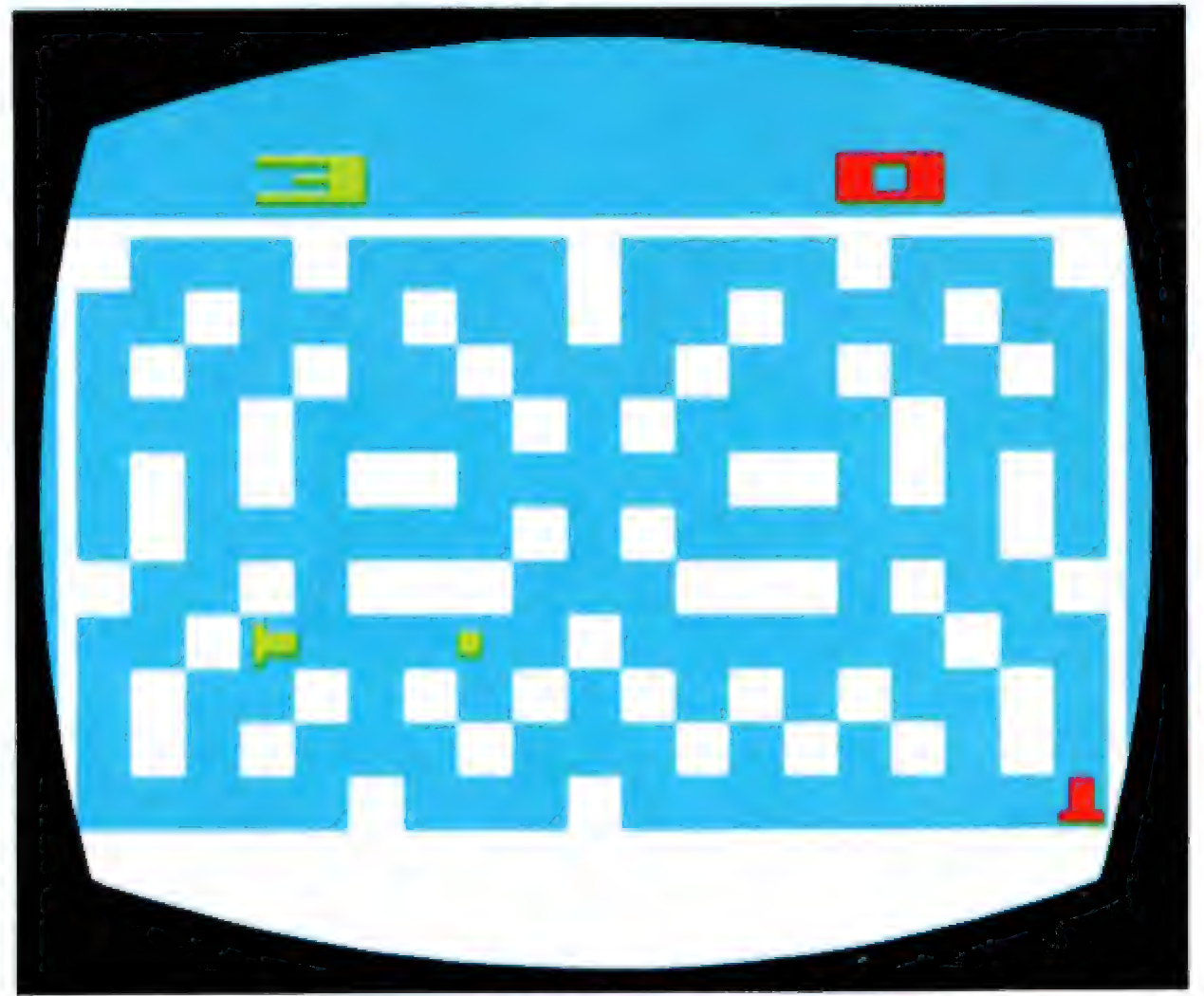
*Labyrinth 1*



*Labyrinth 2*



*Labyrinth 3*



*Labyrinth 4*



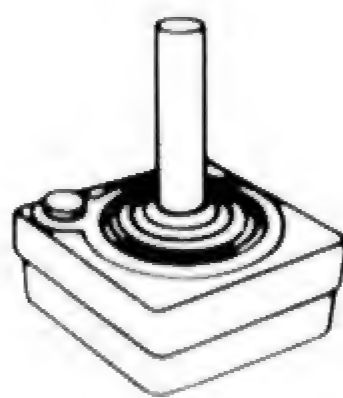
---

# SLOT RACERS™

---



Con questa cassetta si usa il comando a leva (Game Program™ cartridge). Accertarsi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer System (Computer System™ game). Tenere i telecomandi con il pulsante rosso rivolto verso lo schermo televisivo in alto a sinistra.



*Per ulteriori dettagli vedi Sezione 3 del manuale di istruzioni.*

**NOTA:** Il Computer deve essere spento quando si inserisce o si toglie una cassetta. Ciò ne protegge i componenti elettronici e ne prolunga la vita.

## COME SI GIOCA

Screech! Pow! Smash! Questa è la scena della supercaccia e voi la state vivendo...dietro al volante di una superauto da caccia dotata di potenza e di congegni incredibili.

### COMANDI DEL COMPUTER:

Per dare inizio all'azione del gioco, si usino i comandi del Computer System per programmare il tipo di gioco.

- Premere il Game Select per scegliere il gioco. I numeri di ogni gioco compaiono nell'angolo sinistro superiore. (Si vedano le descrizioni corrispondenti al numero di ciascun gioco).

- Premere il Game Select per scegliere uno dei quattro labirinti di caccia.

Vi sono 4 labirinti di caccia. Ogni giocatore conduce l'auto lungo il labirinto. Date la caccia al vostro avversario e cercate di colpirlo con uno dei missili segreti sparati dai fari anteriori della vostra macchina. Si totalizza un punto ogni qualvolta si colpisce l'avversario.

Le differenze tra i 9 giochi sono:

- La velocità delle macchine.
- La velocità dei proiettili.
- La direzione della traiettoria dei proiettili.



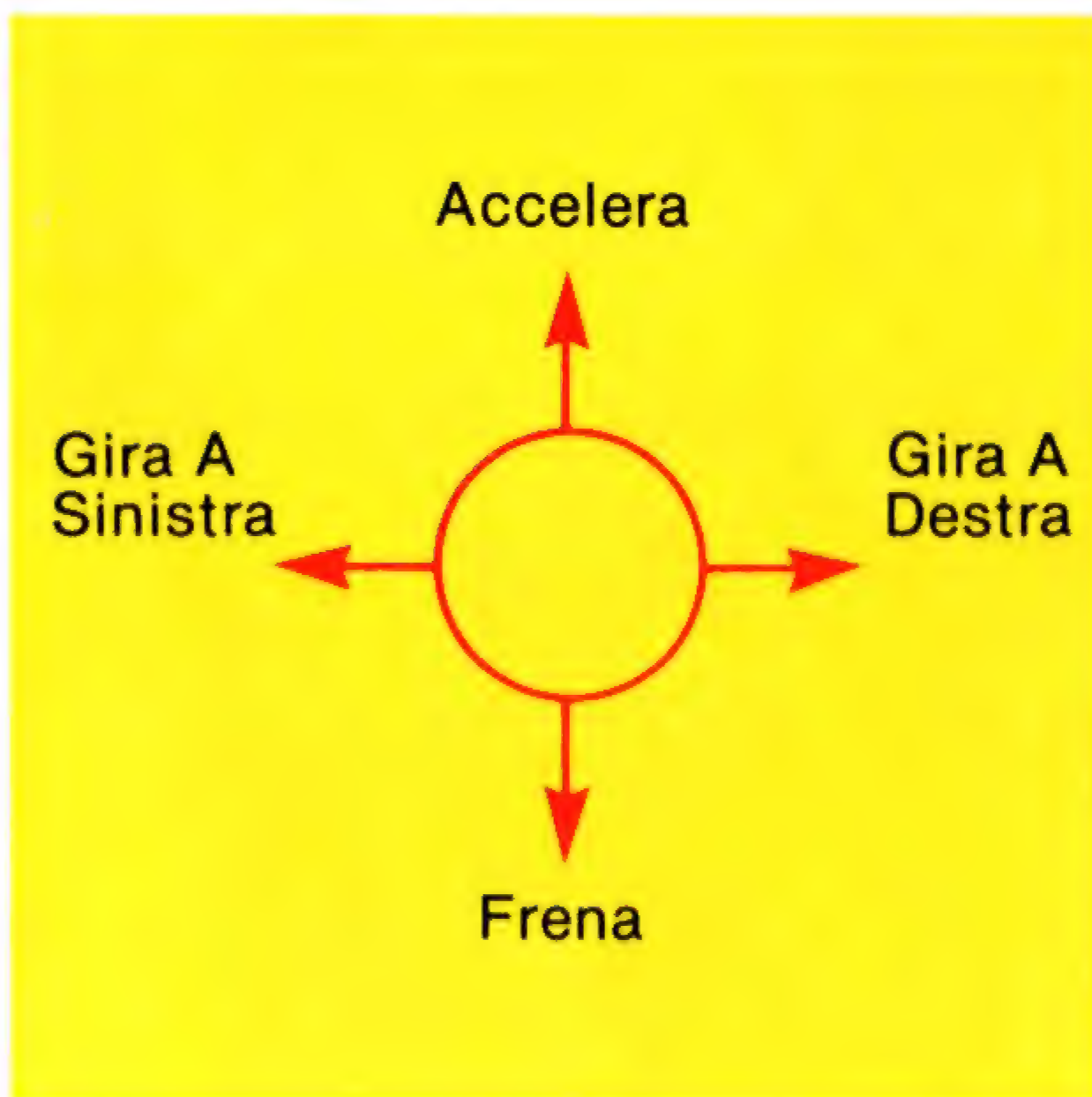
# USO DEI COMANDI

Si usi il telecomando per guidare l'automobile e sparare i proiettili.

## GUIDA DELL'AUTO

- Springere in avanti la leva per accelerare.
- Tirare la leva indietro per frenare. Spingere la leva a sinistra per far voltare la macchina a sinistra.
- Spingere la leva a destra per far svoltare la macchina a destra.

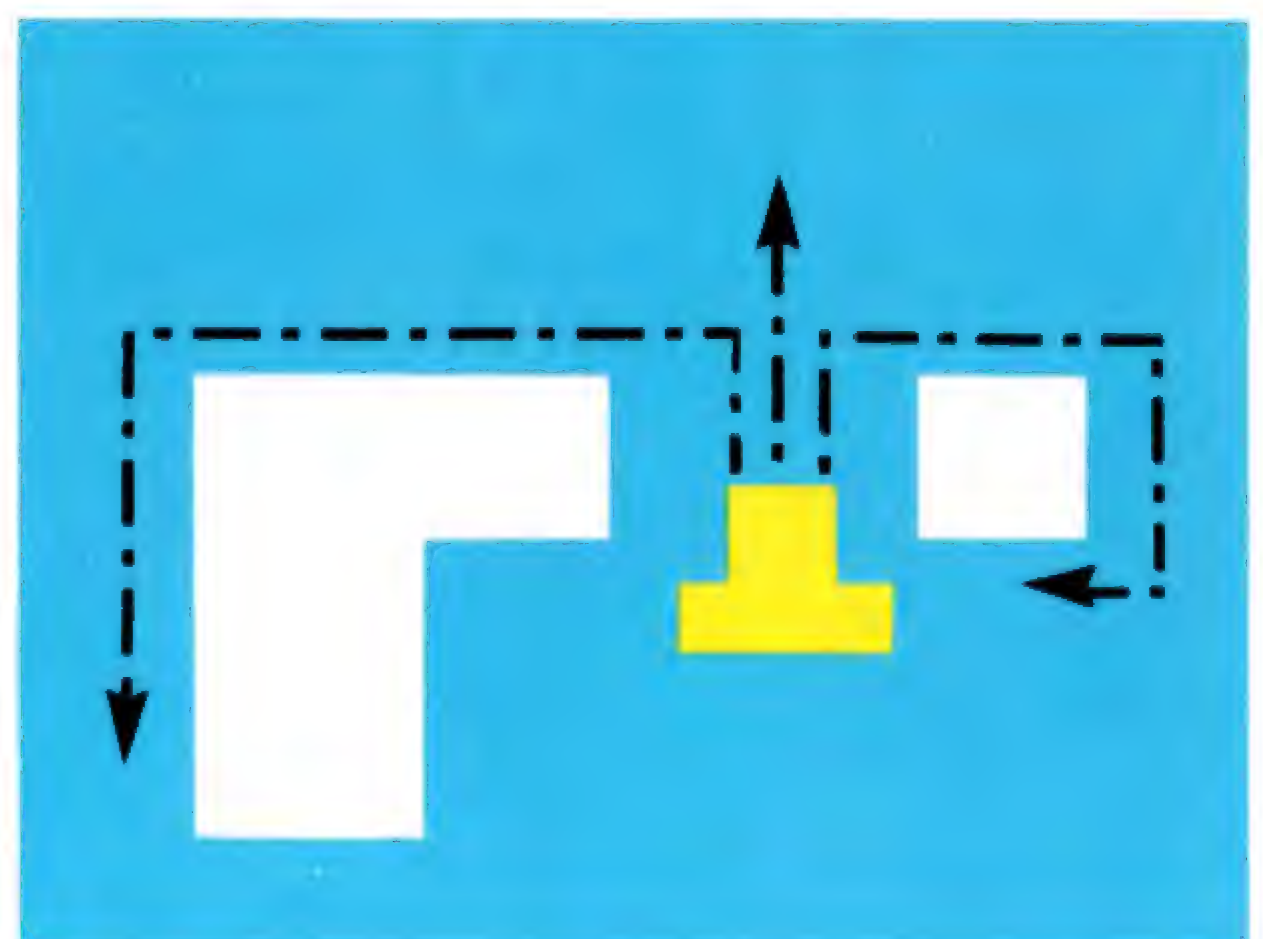
**NOTA:** Si può far svoltare la macchina soltanto quando questa si sta muovendo.



## LANCIO DEI MISSILI

Per lanciare un missile si preme il pulsante rosso del telecomando. Dopo aver lanciato un missile, questo può seguire tre traiettorie. Si controlli la traiettoria del missile usando la leva del telecomando.

1. Se si desidera che il missile giri a sinistra dopo il lancio, si spinga la leva a sinistra mentre si preme il pulsante rosso del telecomando.
2. Per far girare il missile a destra dopo il lancio, si spinga la leva a destra mentre si preme il pulsante rosso del telecomando.
3. Il missile girerà automaticamente ad ogni angolo (tranne nei giochi 8 e 9) quando si preme il pulsante rosso del telecomando senza spingere la leva.





## CONSIGLI DI GUIDA

- Quando si guida la macchina, si noti che non è possibile farla andare contro la parete. La macchina farà automaticamente un angolo per evitare di schiantarsi sulla parete.
- Dopo aver fatto girare la mac-

china o il missile in una strada, ci si ricordi di riportare la leva nella sua posizione centrale. Per esempio, se si spinge la leva a sinistra per far girare la macchina a sinistra, si riporti la leva nella sua posizione centrale. Diversamente, la macchina continuerà a girare a sinistra.

## PUNTEGGIO

Si totalizza un punto ogni qualvolta si colpisce la macchina dell'avversario con un missile. Il primo giocatore che totalizza 25 punti vince la partita. Il punteggio del giocatore del telecomando di

sinistra compare all'angolo superiore sinistro; il punteggio del giocatore del telecomando di destra appare all'angolo superiore destro.

## COMMUTATORE DI DIFFICOLTÀ

Quando il commutatore di difficoltà è in posizione **b** si possono sparare dei missili a raffica. Si noti che se un missile precedentemente lanciato è ancora sullo schermo quando se ne lancia un altro, il primo scompare. Nella posizione **a** non si può lanciare un altro missile se ve ne è già un altro sullo schermo. Prima

di poter sparare un altro missile:

- il missile sullo schermo deve colpire la macchina dell'avversario

OPPURE

- è necessario riprendere il missile sullo schermo guidando la macchina contro di esso.



# DESCRIZIONE GIOCHI

---

## GIOCHI DA 1 A 4

Si scelga lo schema di labirinto preferito. Questi giochi sono caratterizzati da missili che vanno più veloci delle macchine. Si noti che la velocità sia dei missili che delle macchine aumenta con l'aumentare del numero del gioco. Infatti nel gioco 1 si hanno i proiettili e le macchine più lente che nel gioco 4.

## GIOCHI DA 5 A 7

In questi labirinti la macchina va veloce. Infatti questa volta le macchine sono più veloci dei proiettili.

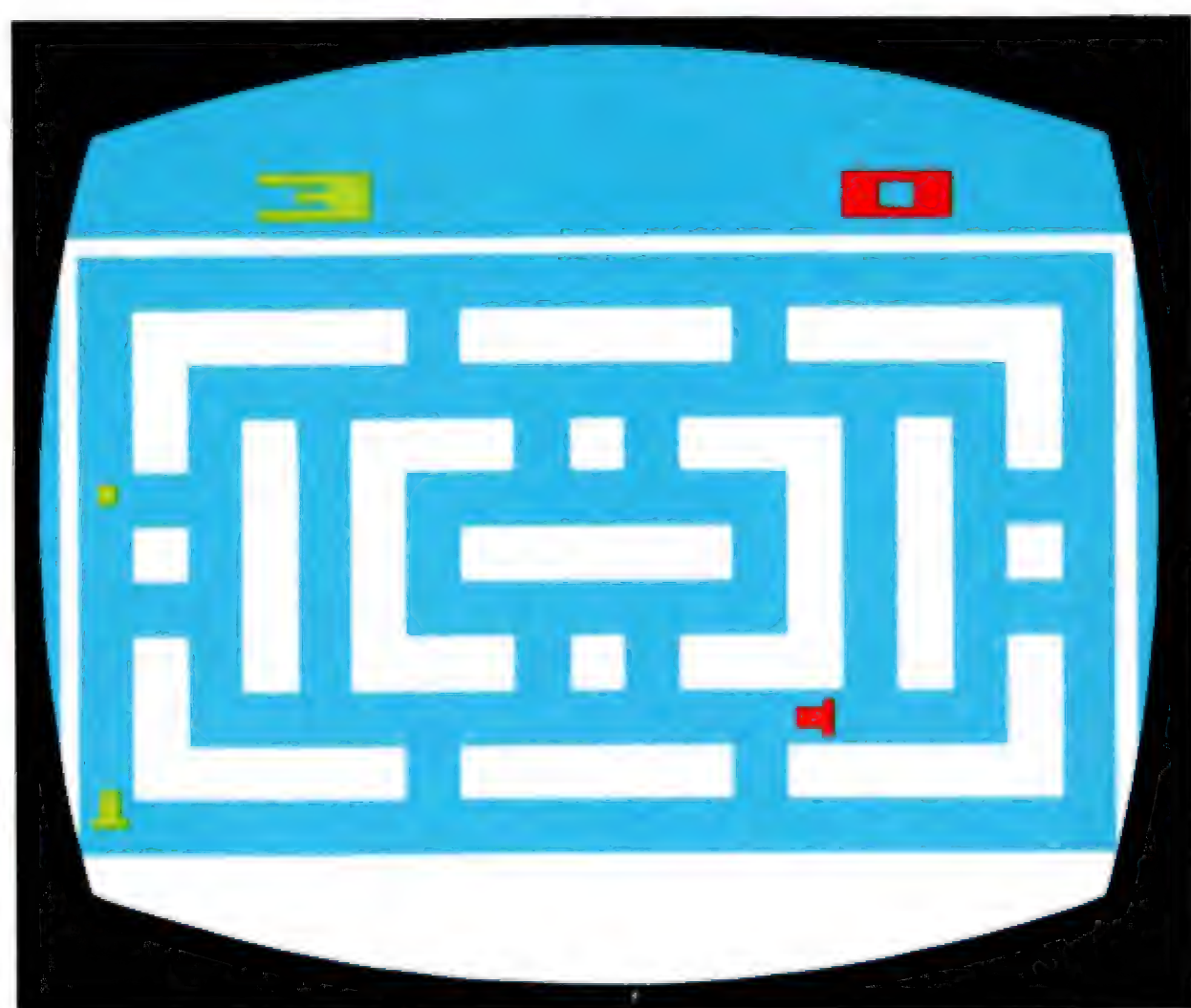
Si noti che la velocità delle macchine aumenta con l'aumentare del numero del gioco. Nel gioco 5 vi sono le macchine più lente mentre il gioco 7 offre il brivido della velocità.

## GIOCHI 8 E 9

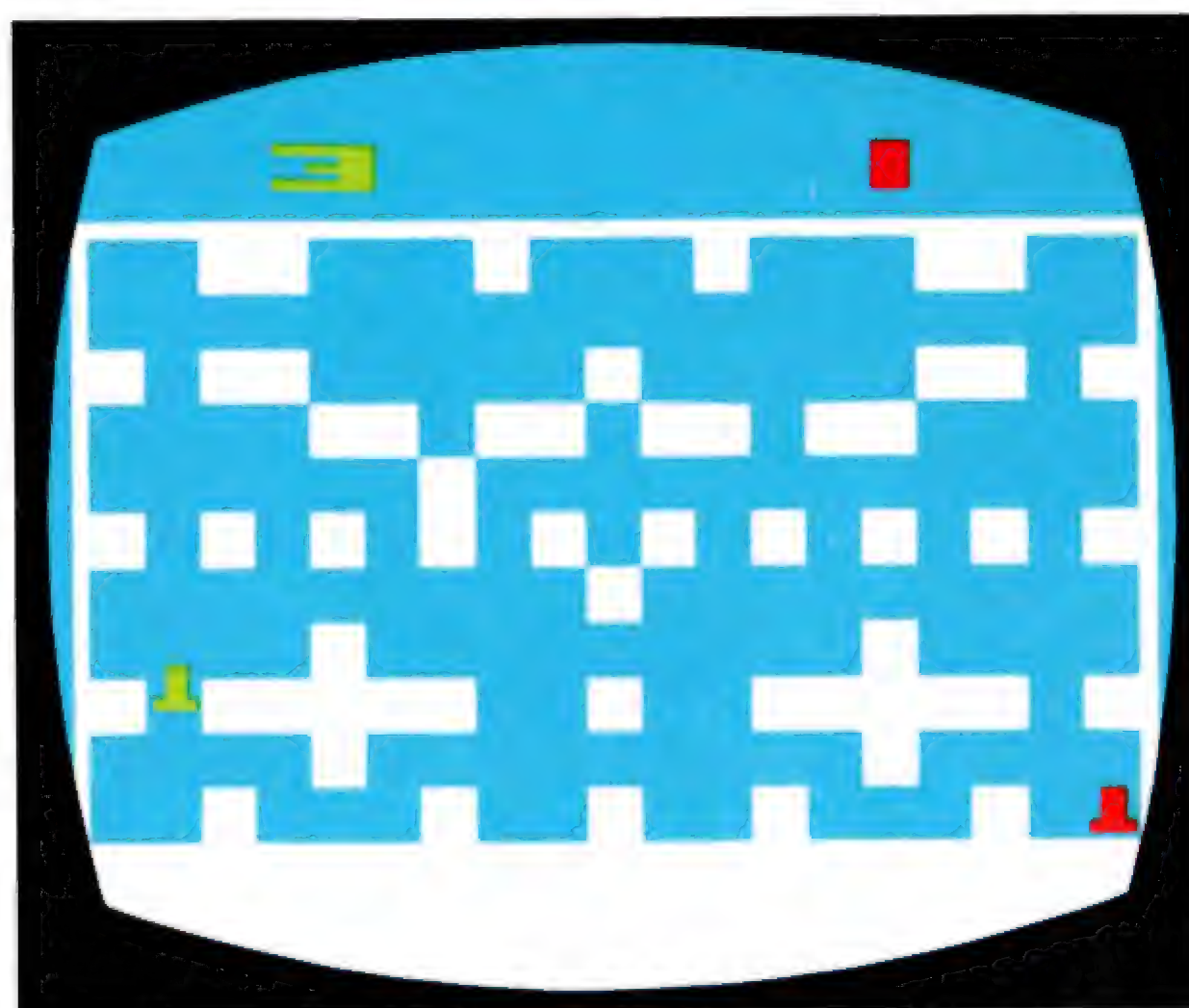
I missili non girano automaticamente agli angoli. Questa è il motivo per cui alcuni di essi possono intrappolarsi in una parete. Nel gioco 9 si guidano macchine da corsa; il gioco 8 ha macchine più lente.

# SLOT RACERS™

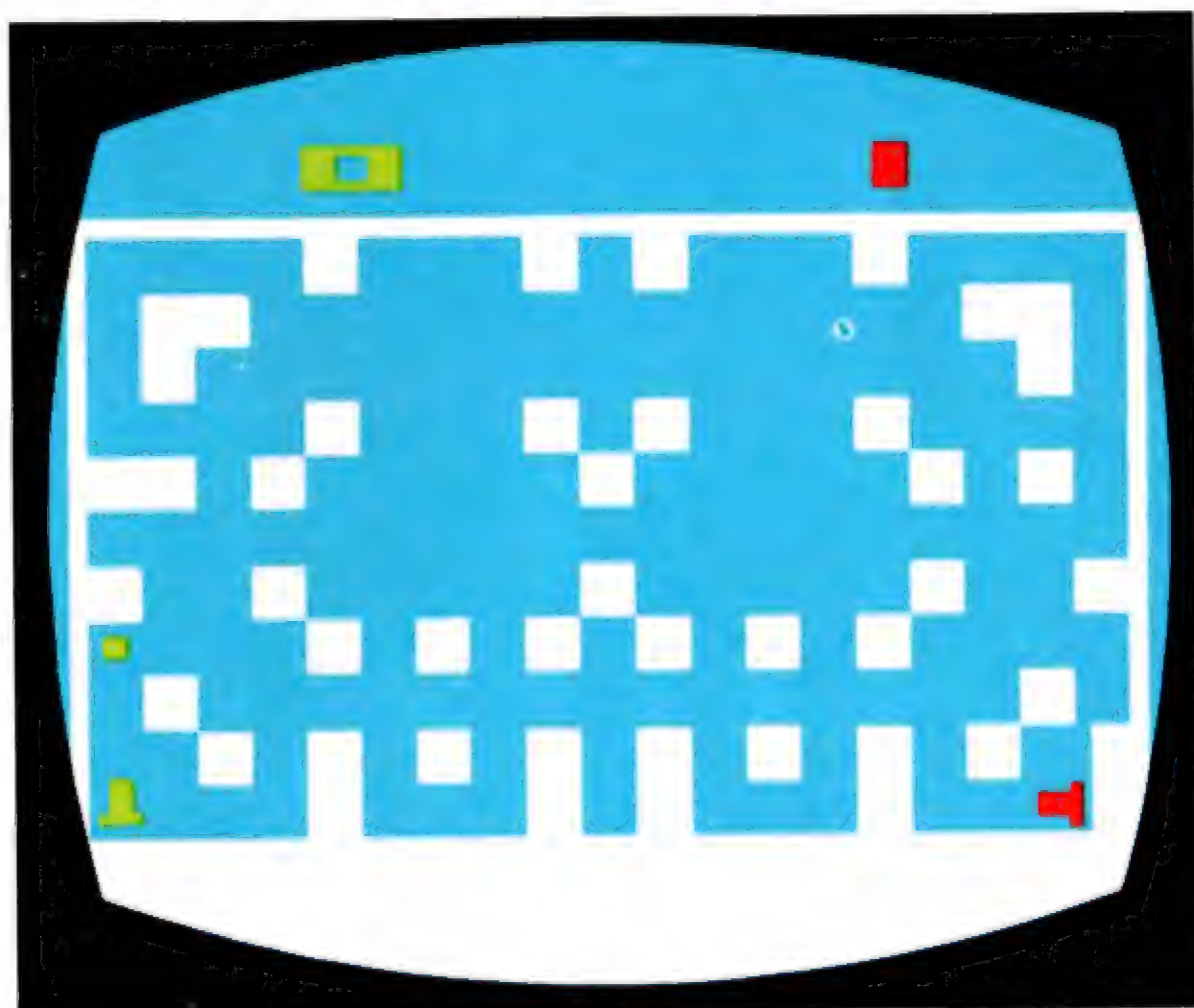




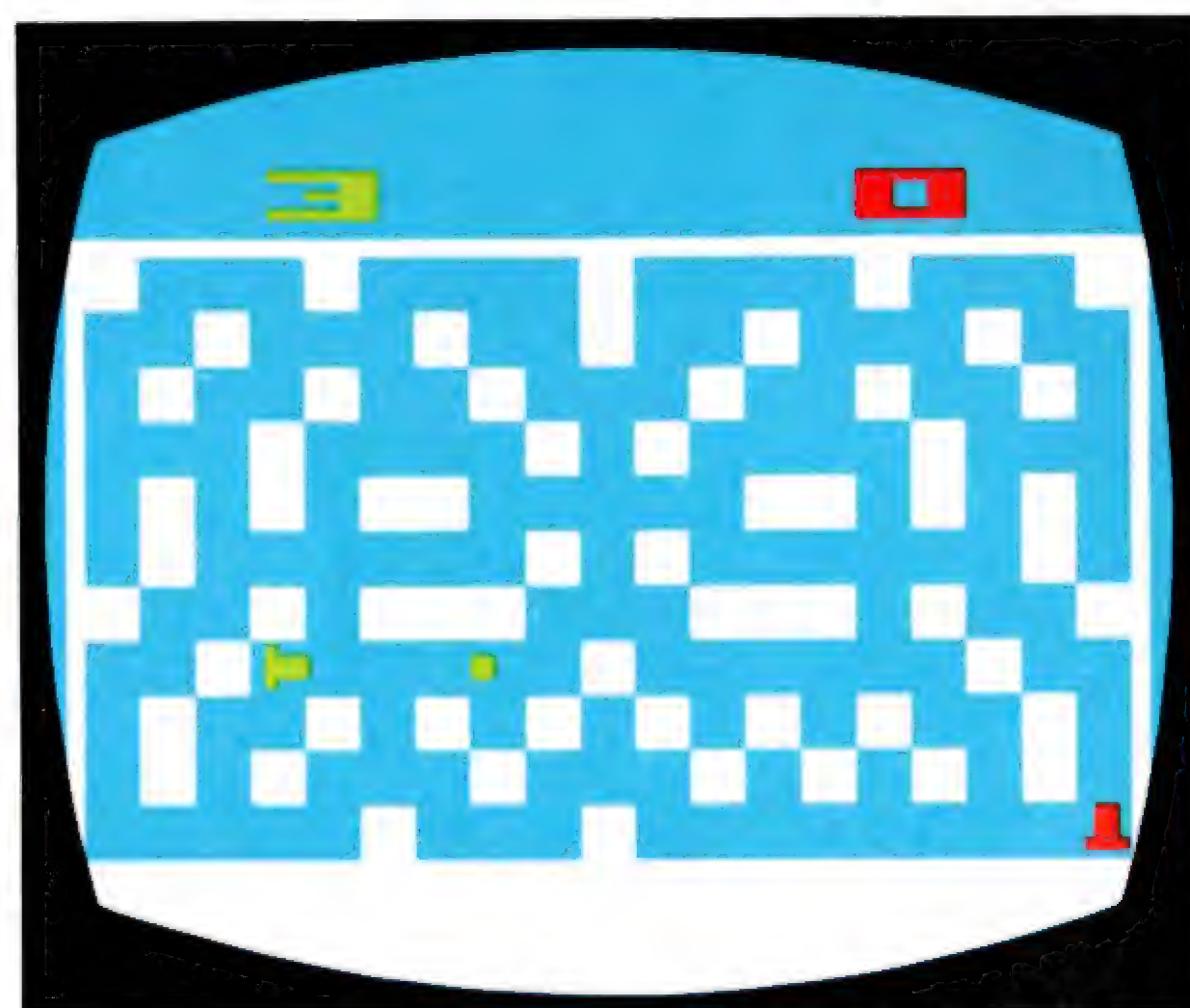
*Labirinto 1*



*Labirinto 2*



*Labirinto 3*



*Labirinto 4*



---

# SLOT RACERS™

---



Utilice sus  
Controles  
de Palanca  
de Mando



para esta  
Cassette (Game Program™ cartridge). Asegúrese de que los Controles estén bien conectados a su Sistema Video Computadora (Video Computer System™ game). Coja los Controles con el botón rojo a la izquierda, hacia la pantalla del televisor.

*Vea la Sección 3 de su manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.*

**NOTA:** La Consola deberá estar APAGADA cuando se introduzca o se quite una Cassette. Esto protegerá los componentes electrónicos y prologará la vida de su Sistema Video Computadora Atari.

## MODO DE JUGAR

Esta es una escena de super carrera, y Ud. esta participando en ella! Exactamente detrás del volante de un automóvil de persecución, equipado con potencia e increíbles dispositivos.

### CONTROLES DE LA CONSOLA:

Para empezar el juego, utilíce los controles de la consola para programar el tiempo de juego que desee.

- Oprima el "Game Select" (selección de juego) para elegir el juego. El número de cada juego aparece en la esquina superior izquierda. (Ver las descripciones de cada número de juego).

- Oprima el "Game Select" para elegir uno de los cuatro laberintos de persecución.

Hay cuatro laberintos. Cada jugador dirige un auto por el laberinto. Persiga a su oponente y trate de acertarle con uno de los proyectiles secretos disparados desde su auto por las luces. Ud. se anota un punto cada vez que golpea a su oponente con un proyectil.

Las diferencias entre los 9 juegos son las siguientes:

- La velocidad de los automóviles
- La velocidad de los proyectiles
- La dirección seguida por los proyectiles



# ACCION DE CONTROL

Utilice sus palancas de control para dirigir el auto y disparar los proyectiles.

## PARA DIRIGIR EL AUTO:

- Empuje la palanca hacia adelante para acelerarlo.
- Mueva la palanca hacia atrás para frenarlo.
- Empujela hacia la izquierda para dirigir el automóvil a la izquierda.
- Empuje la palanca a la derecha para dirigir el auto hacia la derecha.

NOTA: El automóvil puede girar solamente cuando se está moviendo.

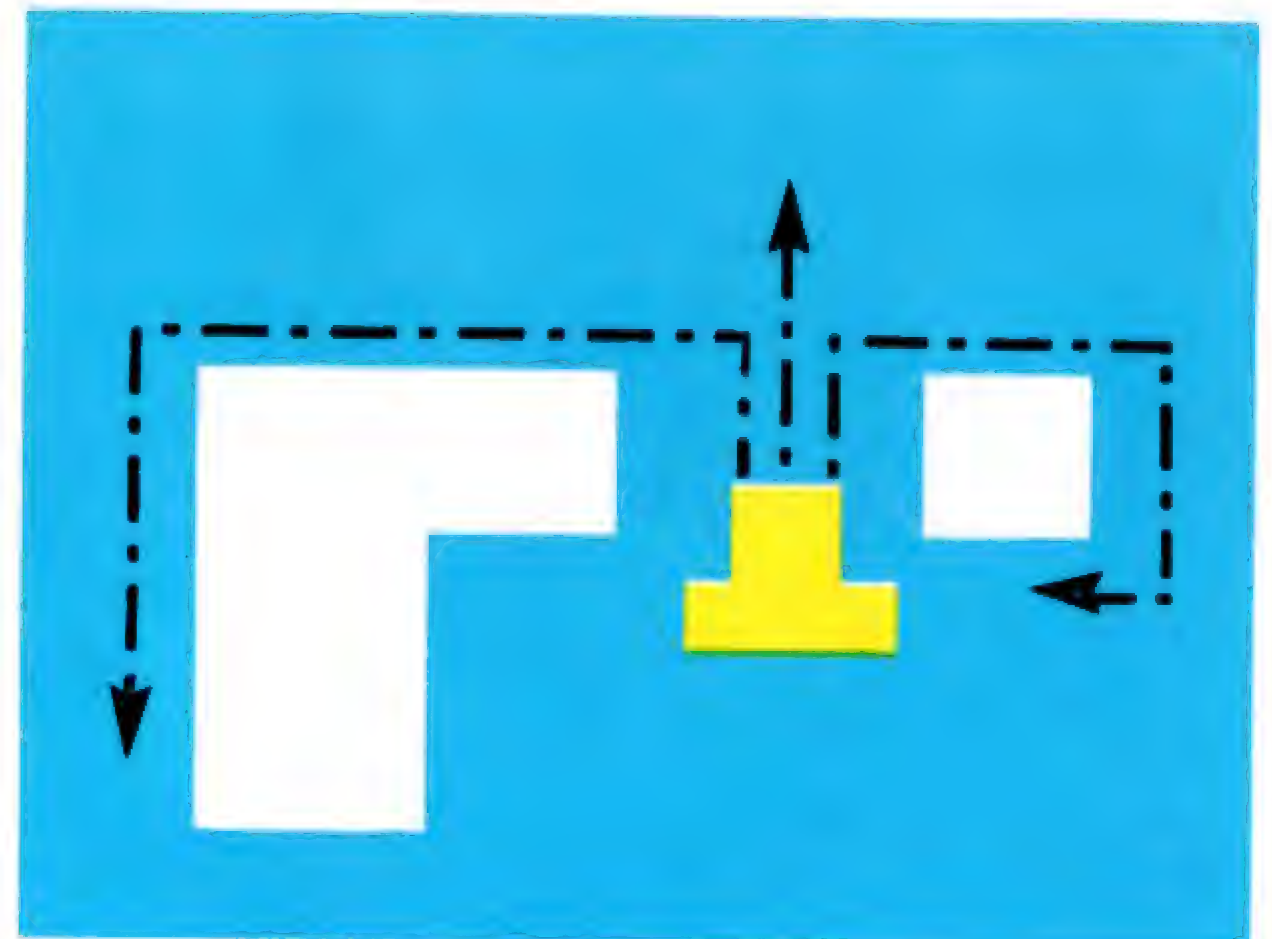


## PARA DISPARAR LOS PROYECTILES:

Para disparar un proyectil, oprima el boton rojo de control. Después, el proyectil puede desplazarse de tres formas distintas.

Controle el desplazamiento de los proyectiles con la palanca de control.

1. Si desea que el proyectil gire a la izquierda despues de ser disparado, empuje la palanca hacia la izquierda mientras oprime el botón rojo del control.
2. Para que el proyectil gire hacia la derecha, haga lo contrario.
3. El proyectil girará automaticamente en cada esquina (excepto en los juegos 8 y 9) cuando Ud. oprima el boton rojo de control sin empujar la palanca





---

## CONSEJOS PARA EL MANEJO.—

- Al manejar el auto, observe que no puede hacerlo girar dentro de la pared. El automovil automaticementa bordeara la esquina para evitar el choque contra el muro.
- Después de hacer girar el auto

o el proyectil en una calle, recuerde regresar la palanca a su posición central. Por ejemplo, si Ud. empuja la palanca a la izquierda para hacer girar el auto a la izquierda, empuje la palanca nuevamente a su posición central. De otro modo, el auto continuará dando giros a la izquierda.

---

## PUNTUACION

Ud. se anota un punto cada vez que acierta al coche de su oponente con un proyectil. El primer jugador que cuente 25 puntos gana. La puntuación del

jugador de la izquierda aparece en la esquina superior izquierda; la del jugador de la derecha en la esquina superior derecha.

---

## INTERRUPTOR DE DIFICULTAD

Cuando el interruptor de dificultad está en la posición B, pueden dispararse proyectiles en forma consecutiva. Note que si todavía está en la pantalla un proyectil anteriormente disparado cuando Ud. dispara nuevamente, el anterior desaparece.

En la posición A, Ud. no puede disparar otro proyectil si tiene

anteriormente uno en la pantalla. Antes de poder disparar otro proyectil:

- El proyectil en la pantalla debe acertar al auto de su oponente, o
- Ud. puede recuperar el proyectil en la pantalla dirigiendo el auto hacia dentro del mismo.



# DESCRIPCION DE LOS JUEGOS

---

## JUEGOS DEL 1 AL 4.

Seleccione su laberinto favorito para la persecución. Estos juegos tienen proyectiles que se desplazan a mayor velocidad que los autos. Observe que la velocidad tanto de los automóviles como de los proyectiles aumente con el número de cada juego. Por ejemplo, el juego No. 1 tiene proyectiles y autos menos rápidos; el juego No. 4 tiene los proyectiles y automóviles más veloces.

## JUEGOS DEL 5 AL 7.

Maneje su auto rápidamente por el laberinto. Esta vez, los autos viajan más rápidamente que los pro-

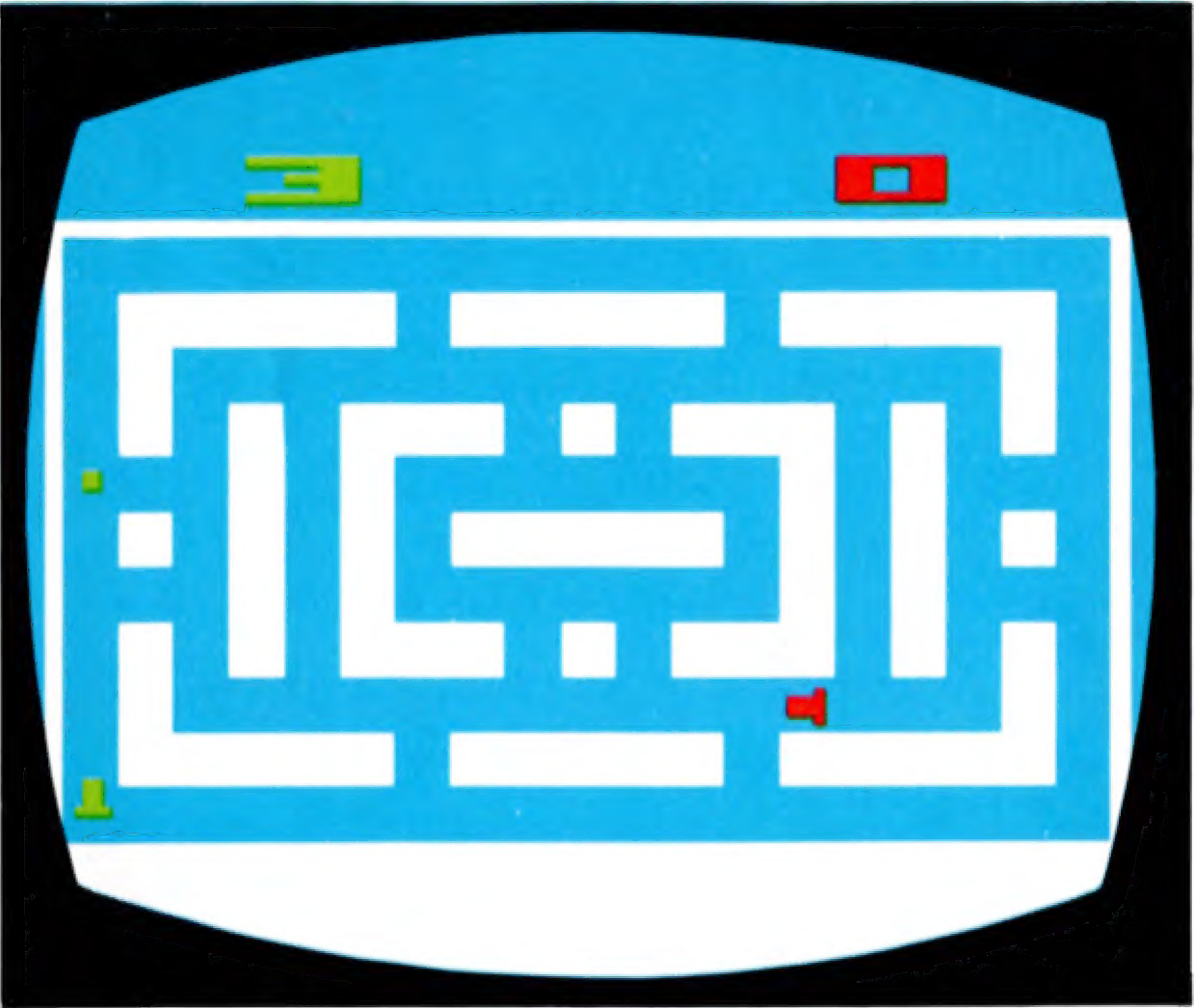
yectiles (durante este juego). Observe que la velocidad de los autos aumenta con el número de cada juego. Por ejemplo, el juego No 5 tienen los autos que se mueven más despacio; el Juego no 7 es sumamente veloz.

## JUEGOS 8 Y 9.

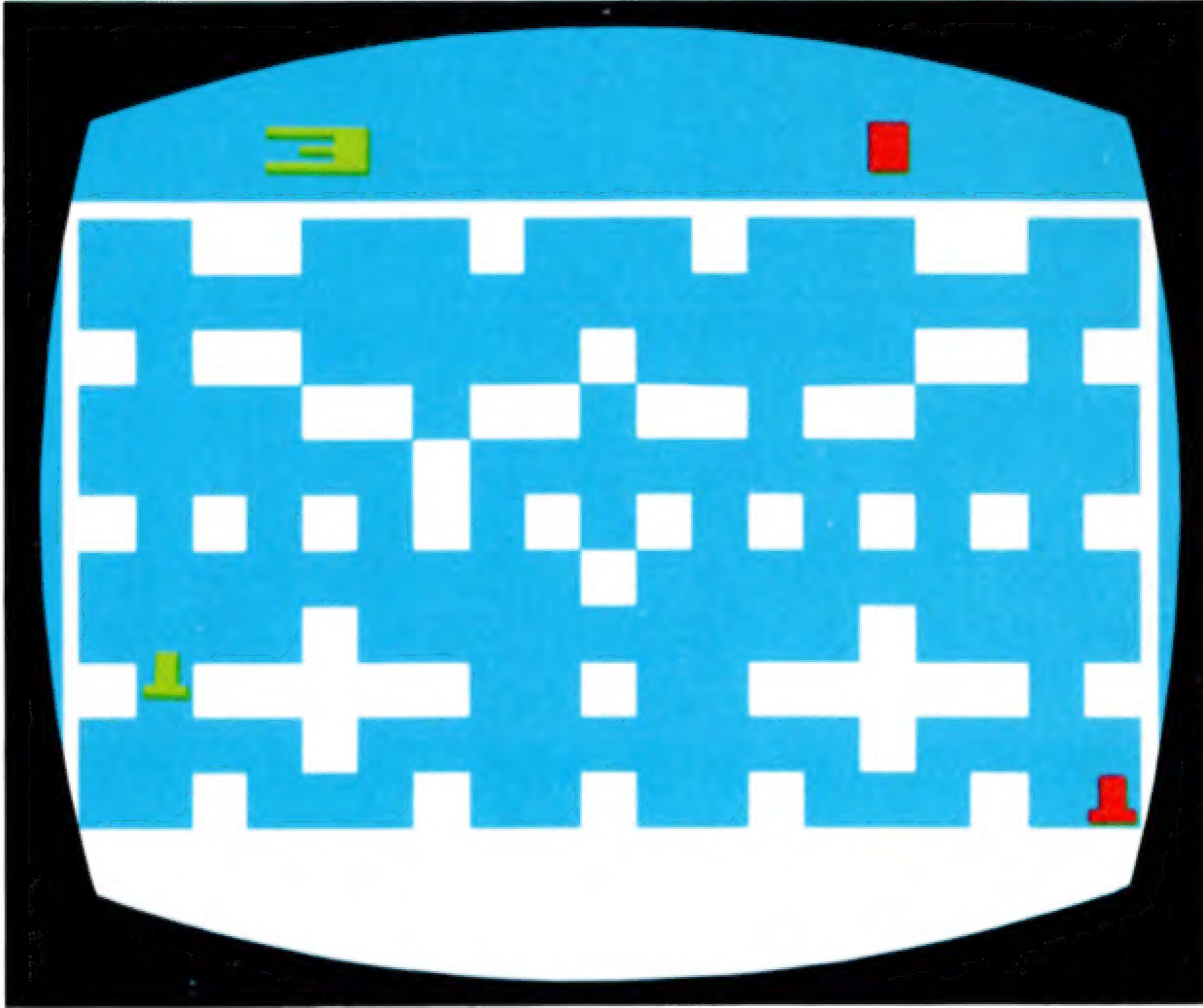
Los proyectiles no bordean las esquinas automáticamente durante estos juegos. Esta es la razón por la cual algunos de ellos pueden quedar atrapados delante de un muro. En el Juego No 9, se manejan autos de carreras; el juego No 8 presenta automóviles más lentos.

**SLOT RACERS™**

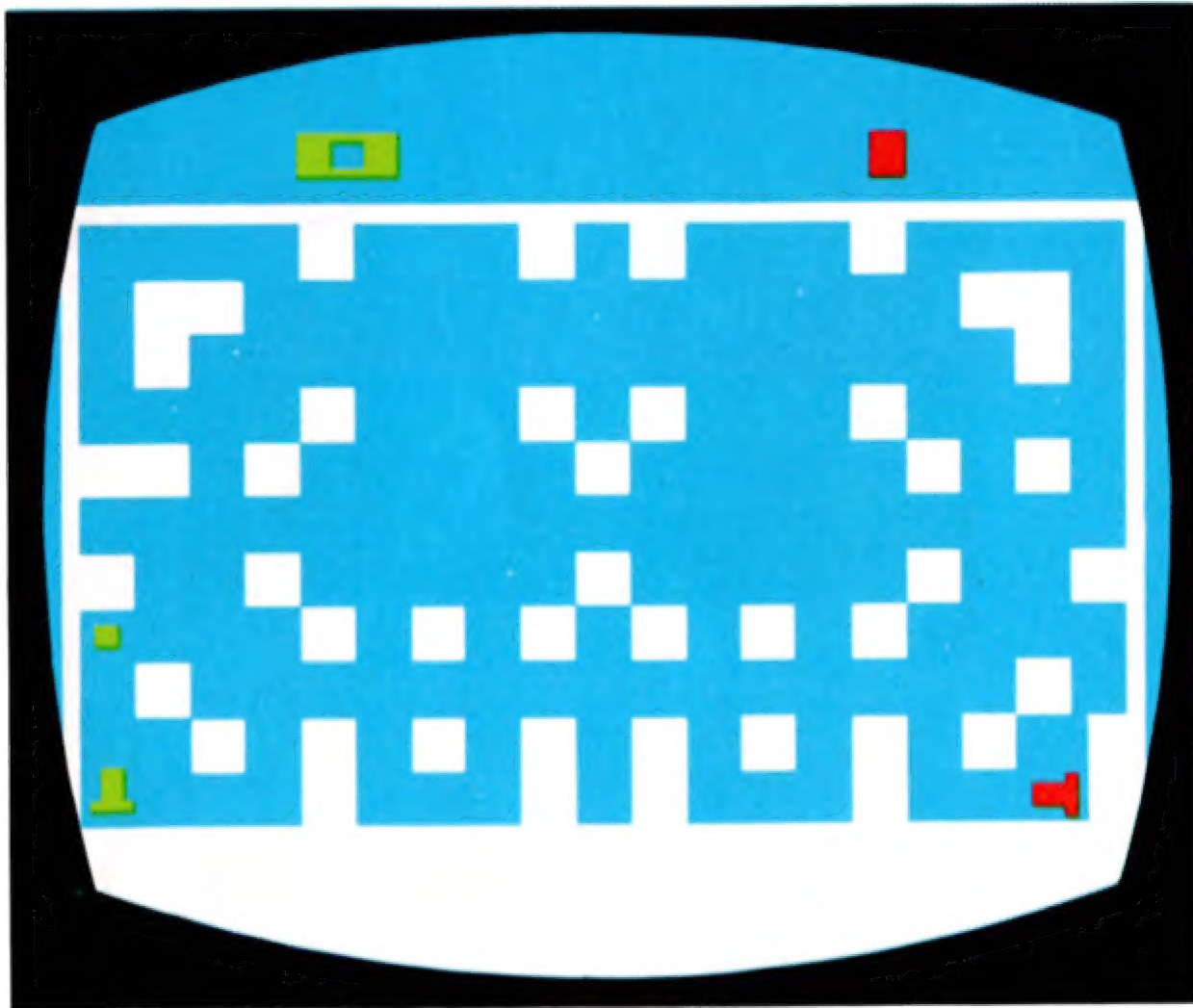




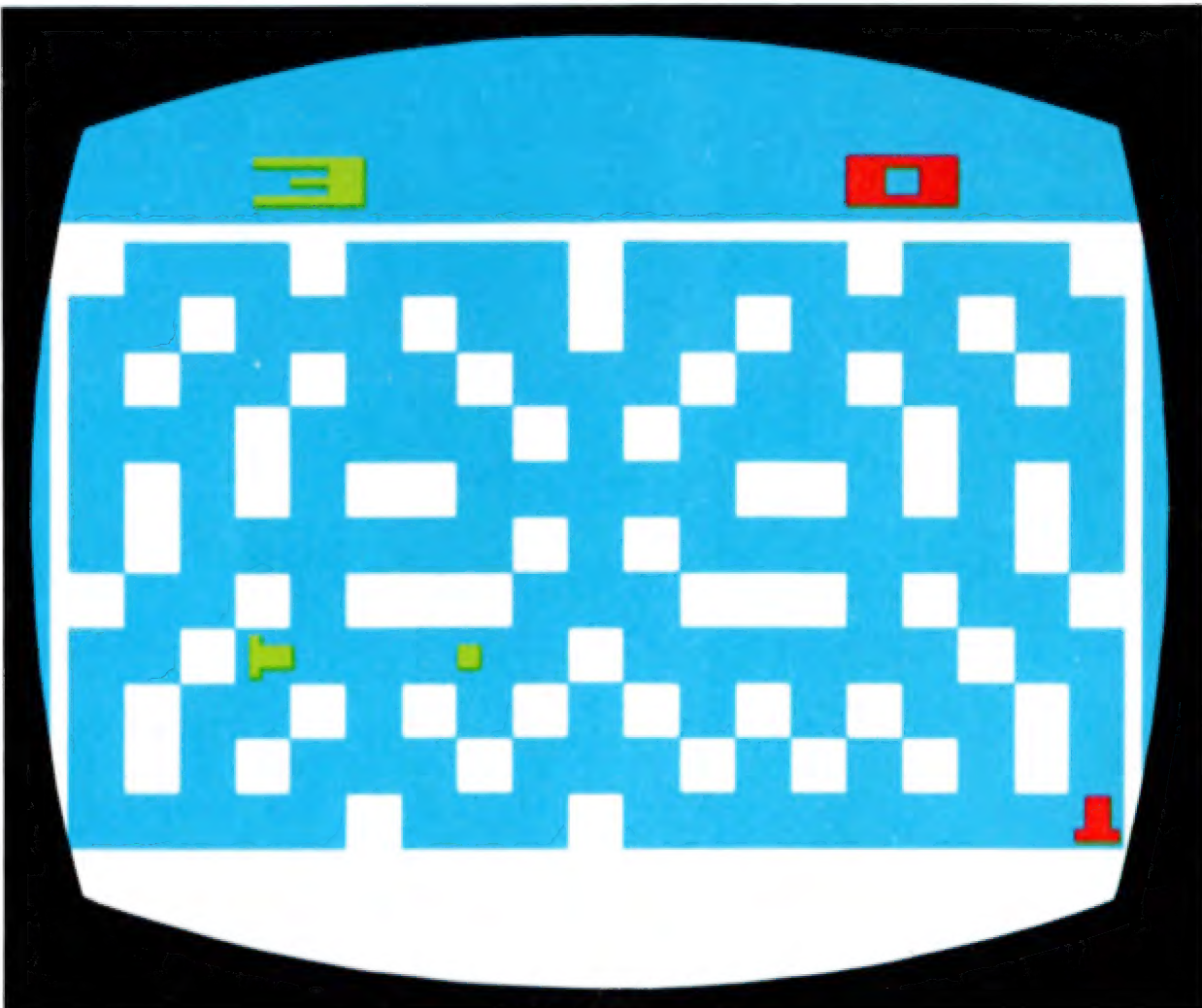
Maze 1



Maze 2



Maze 3



Maze 4



---

**SLOT RACERS<sup>TM</sup>**



---

# SLOT RACERS™

---



 A Warner Communications Company

---

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

---

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.